Guia do Viajante

Para começar logo sua
campanha no mundo de Arton

A Ordem Morta de Vidência e Numerologia nunca recebia visitantes.

Seus membros eram os maiores devotos de Tanna-Toh em todo o mundo de Arton, mais fiéis até que os clérigos da Deusa do Conhecimento. Pois os Videntes Mortos não eram clérigos, não recebiam o favor da deusa, nem nunca eram escolhidos para passar a eternidade ao seu lado após a morte. Mas mesmo assim, sua lealdade era de ferro, e nunca fraquejavam. Eles aceitavam viver e morrer dentro do seu mosteiro, nascendo de mães e pais que pertenciam à Ordem, crescendo em meio às crianças da Ordem, trabalhando nela por toda a vida e por fim sendo cremados dentro do mosteiro, enquanto suas almas eram aprisionadas pela eternidade em artefatos de metal e vidro. Tudo porque seu poder era grande demais para ser compartilhado.

Há muito os membros da Ordem Morta de Vidência e Numerologia haviam entendido que um padrão permeava toda a existência, todas as vidas dos mortais e as ações dos deuses, e assim podiam prever, com grande eficácia, o futuro do universo. Faziam isto por meio de números. Suas equações infinitas, complexas além de tudo o que era conhecido, calculavam as possibilidades e variações do destino da criação. Produziam augúrios embasados em probabilidades e estatísticas, profecias calculadas e transcritas em longos pergaminhos repletos de números. Por isso, estavam mortos para o mundo. Na verdade, nunca haviam nascido.

Os clérigos de Tanna-Toh nunca podiam deixar de responder qualquer pergunta. Era a doutrina da Deusa do Conhecimento, a lei pela qual aqueles que recebiam seu favor deveriam viver. No entanto, a vida dos membros da Ordem Morta de Vidência e Numerologia era negar-se a responder. Helladarion, o artefato que era o sumo-sacerdote de Tanna-Toh, possuía todo o conhecimento de todos os maiores clérigos da deusa que viviam e já haviam vivido. O conhecimento da Ordem deveria estar fora do alcance do Helladarion, e portanto seus membros nunca poderiam ser clérigos. Mesmo em morte nunca poderiam arriscar a revelar o que sabiam, e eram aprisionados pela eternidade no interior dos globos de vidro, um infinito escuro e imóvel. Este era o preço do conhecimento, e da devoção suprema à sua deusa.

As visitas de Tanna-Toh, a única dentre deuses e mortais que conhecia a Ordem, era o ápice da vida de qualquer membro, embora várias gerações algumas vezes passassem sem que a deusa surgisse. Mesmo assim, o trabalho continuava com diligência; os números, os cálculos, o futuro e o destino do mundo, e o próprio destino de quem nascia na Ordem traçado desde o começo. E a morte ainda na infância para aqueles que os números indicavam que seria um rebelde. Os Videntes Mortos rezavam para que nunca errassem um cálculo. Mas Tanna-Toh nunca respondia.

Por tudo isso houve pânico quando chegou um visitante ao mosteiro envolto em brumas da Ordem Morta de Vidência e Numerologia.

A elfa caminhou distraída por entre os vários humanos, quase todos enfiados em mantos cinzentos, que corriam em todas as direções. Logo foi interpelada por uma dezena de homens armados de espadas, alabardas e arcos.

— Tem duas escolhas — disse o que parecia ser o líder, armado com uma espada que tinha quase a sua altura. — Viver aqui pelo resto de sua longa vida, ou morrer agora mesmo. A existência deste lugar não deve deixar estas paredes.

As ameaças eram reais. Parte dos membros da Ordem treinava com fanatismo no uso de armas, para dar cabo de qualquer intruso que, por um infortúnio qualquer, encontrasse o mosteiro, que era escondido dos olhos mortais e divinos por brumas impenetráveis. O homem que empunhava a espada sabia que, em outra parte, outros Videntes Mortos já estavam a postos para destruir todos os registros da Ordem, caso a intrusa provasse ser poderosa demais para seus irmãos armados. Melhor destruir o trabalho de eras do que revelar o conhecimento proibido.

Os dez guardas aguardaram por um momento de silêncio. Na falta de qualquer resposta, fizeram menção de atacar.

A elfa levantou os olhos, e todos viram em seu rosto mais tristeza do que julgavam existir. Alguns caíram de joelhos, chorando em convulsões. Outros ficaram apenas imóveis, tomados por uma vontade súbita de confortar aquela criatura de miséria infinita. Todos deixaram as armas caírem no chão. Os cabelos curtos e púrpuras da elfa, mesmo caindo pelo rosto em displicência, não escondiam suas lágrimas. Ela continuou andando, arrastando os pés. Um rastro de lágrimas em seu caminho, e onde as lágrimas caíam, nasciam flores, apenas para em seguida murcharem, marrons ou enegrecidas. A beleza da elfa era paralisante, mas por onde ela passava, desolação e o fedor de rosas mortas.

A agitação cessou em pouco tempo, à medida que os Videntes Mortos percebiam quem era sua visitante. Nenhuma de suas equações havia previsto este evento. O mosteiro se calou; mesmo as crianças, filhos e filhas dos Videntes Mortos e já certas de seu futuro, silenciaram suas vozes pequenas, mesmo os bebês pararam de chorar, mesmo os animais ficaram quietos. Nem mesmo um grilo, nem mesmo um rato. Apenas os passos da elfa e os soluços daqueles que sentiam sua tristeza, uma tristeza que somente a morte e a destruição, sem sentido e sem propósito, podem causar. A tristeza de uma raça que, há alguns dias, havia começado a morrer. Todas as mães que adivinhavam os filhos mortos pelas partes desencontradas de seus corpos, todos os filhos que viram os pais cuspirem sangue, todos os maridos que enterraram as esposas estupradas e esquartejadas choravam com aquela elfa, e a eles se juntaram os Videntes Mortos.

A elfa subiu longas escadas, espalhando sua dor insuportável, e chegou à sala do Mestre da Ordem Morta de Vidência e Numerologia. Um grande livro, quase tão alto quanto dois homens e grosso como o tronco de uma árvore adulta, dominava o ambiente, apoiado em uma estrutura de ferro maciço. Havia outros livros e pergaminhos aos milhares, e penas e tinta e ábacos, e números, mais números do que um homem poderia contar em toda a sua vida. Cheiro de mofo, forte. Em um canto, um velho, embrulhado em seus mantos cinzentos, recurvado em posição fetal, seu corpo saltando com soluços dolorosos. Conseguiu olhar na direção da elfa e falar apenas uma palavra.

— Chega...

A mulher suspirou. Limpou os olhos com as costas da mão, com a deselegância de quem já não se importa mais. Suas roupas estavam muito sujas, sua tristeza não era digna nem heróica. Era só tristeza, e nenhuma palavra poderia amenizá-la.

— Diga então o que acontecerá. O que posso fazer.

O velho conseguiu se recompor, secando as lágrimas, saliva e muco que haviam se espalhado por seu rosto no meio do choro desesperado. Catou um pequeno par de óculos do chão, olhou a figura à sua frente e decidiu que era melhor ficar no borrão da miopia. Desta forma, não precisaria ver aqueles olhos. Empertigou-se, de um suspiro engoliu os soluços. Estava prestes a fazer o que centenas de seus antecessores, seus pais e os pais de seus pais, haviam se sacrificado para garantir que nunca acontecesse. Por fim, respondeu a pergunta.

— Haverá uma tempestade...

• • • • • • • • • •

A elfa voltou ao seu lar. Quase todas as suas árvores estavam mortas, e ela, aos poucos, descobria que já não tinha mais forças para cuidar daquelas que ainda viviam. Era crepúsculo já há vários dias por ali, e todos temiam o que poderia acontecer quando finalmente anoitecesse. Uma velha senhora humana estava sentada no chão, em meio a um monte de folhas mortas. Levantou-se quando viu a elfa chegar, e caminhou até ela com lentidão. Em um lugar tão desolado, era difícil não ser moroso.

— E então, Glórienn? — disse a velha senhora. — Descobriu o que queria?

Glórienn, a Deusa dos Elfos, olhou para sua visitante. Sentiu quando, subitamente, outro de seus filhos morria. Fez uma careta de dor.

— Sim — disse entre dentes. — Há uma arma. Vou vencer.

Tanna-Toh olhou Glórienn com uma piedade impotente. Há poucos dias, o reino dos elfos, Lenórienn, havia sido devastado pela Aliança Negra, um imenso e terrível exército de globlinóides que ninguém até então pensava possível. Liderada pelo general monstro Thwor Ironfist e fiel ao deus Ragnar, a Aliança havia chacinado milhares de elfos em pouco tempo, e por causa disso Glórienn consumia a si mesma em ódio. A Deusa dos Elfos era o tipo de vítima que continuava a machucar a si própria mesmo depois que seu algoz havia partido.

— Ragnar vai cair — Glórienn falou com uma certeza e crueldade que assustava até mesmo a outra deusa. — Ironfist vai morrer. Toda a sua raça vai morrer. Todas as raças goblinóides. Cada um deles...

Sua raiva era tão insuportável que transformava-se em dor física, em um engasgo e sensação de afogamento. Glórienn apertou os dentes até trincarem, e enterrou as unhas fundo nas palmas de suas próprias mãos, até que sangue escorresse farto de seus punhos fechados.

— Criança — começou Tanna-Toh, mas logo foi interrompida.

— Se todos os elfos morrerem, vou me tornar Deusa da Vingança. Serei mais cruel que Keenn.

Tanna-Toh conhecia aquelas ameaças vazias. Havia pouco que Tanna-Toh não conhecesse.

— Você sabe que isto não é possível. Você é a Deusa dos Elfos, sempre foi e será. Não podemos mudar. Você sabe disso.

Glórienn não respondeu. Continuava a apertar os punhos e os dentes. Deixou escapar um gemido débil.

— Assim como Khalmyr era o Deus da Justiça mesmo antes de inventar a justiça, e eu era a Deusa do Conhecimento mesmo antes de criá-lo. Somos imutáveis. Por isso os mortais sempre serão superiores.

A outra deusa relaxou as mãos e a boca, e abriu os olhos. Respirou com dificuldade; ainda tinha a sensação de estar se afogando.

— Não é verdade. Não pode ser. Os mortais nos cultuam.

— Os mortais fazem o que querem, Glórienn — disse Tanna-Toh. — E são o que querem. Podem ser ferreiros, sapateiros, magos ou guardas. Enquanto nós estamos para sempre presos em nossas celas de poder imensurável. Nunca poderemos mudar.

A deusa dos elfos parecia prestes a desmoronar outra vez. Seu corpo todo tremia.

— Pode ser fácil para você falar. Você é a Deusa do Conhecimento, cultuada por todas as raças. Mas o que eu farei se todos os meus filhos morrerem? — agora Glórienn parecia uma criança confusa, fazendo perguntas à mulher mais velha enquanto ao mesmo tempo odiava-a por saber as respostas.

— Acredite ou não, somos todos tão frágeis quanto você. Se todas as bibliotecas queimarem, todo o conhecimento do mundo não durará mais do que algumas gerações dos mortais, e nós sabemos como eles morrem rápido. Se Nimb fizer algum movimento mais ousado, toda a justiça de Khalmyr pode desaparecer, e mesmo ele terá dificuldade em ensiná-la de novo a um mundo caótico. É por isso que somos todos tão frágeis, e por isso que devemos manter o equilíbrio.

Glórienn sabia a frase que viria a seguir, mas não evitou um esgar de nojo ao ouvi-la.

— E por isso que você não pode, nunca, destruir Ragnar. Caso um de nós caia, ninguém sabe — foi interrompida novamente pela Deusa dos Elfos, desta vez com um urro.

Tanna-Toh esperou com paciência até que a outra silenciasse. Continuou olhando com seus olhos de avó até que Glórienn falasse.

— Eu tenho medo. Tanto medo... e se eu...?

— Morrer? — disse Tanna-Toh, impassível. Na verdade, uma minúscula fagulha de curiosidade brilhou em seus olhos, com a impiedade dos cientistas dedicados. — Ninguém sabe. Nunca descobrimos o que houve com Sszzaas. Se algum dos deuses maiores morrer, então descobriremos, finalmente, qual o nosso destino após a morte. E haverá conhecimento novo.

• • • • • • • • • •

Havia uma bela planície contornada por uma floresta, e um rio cortado por uma ponte. O sol já se preparava para se esconder, e o céu era laranja. A relva era verde, escurecendo enquanto escurecia o céu, e, por enquanto, aquele era um bom lugar, e bonito. Mas talvez em breve não existisse mais. Muitas coisas naquele mundo, em breve, deixariam de existir.

Collen era uma ilha; uma bela e tranqüila ilha; uma bela, tranqüila e estranha ilha. Todos os que nasciam em Collen tinham olhos exóticos, de cores díspares. Muitas vezes amarelos, vermelhos, lilases, inteiramente negros ou com pupilas verticais de gato. Era o que os diferenciava, isto e nada mais. Não havia guerras em Collen, não havia quase heróis, e nem batalhas ou histórias trágicas a serem contadas. Collen era uma ilha no mundo de Arton, isolada, pelo mar e pela paz, do turbilhão de acontecimentos do continente.

Por isso era claro que os sete cruzando a planície eram todos estrangeiros. Portavam armas, armaduras e muitos apetrechos; cobertores de inverno e facas e flechas, pederneiras, botas de viagem, amuletos, bainhas bordadas com fios de ouro. Nenhum tinha olhos exóticos, embora fossem um grupo notável em qualquer lugar.

Havia uma grande criatura com chifres e músculos rotundos. Talvez um monstro para quem o visse de longe, mas reconhecido por seus companheiros como um homem, e um homem valoroso. Quase um sábio. Havia uma mulher tão pequena e inofensiva que se poderia pensar ser uma criança. Seus companheiros, vez por outra, chamavam-na de menina, e ela nunca se importava. Tinha orelhas como folhas de árvore, mas não era uma elfa: quem conhecesse estas criaturas veria que havia sangue humano misturado em suas veias.

Havia dois homens; um, pouco mais que um adolescente, o outro, de longe o mais velho do grupo. O garoto parecia um camponês, com roupas simples escondidas por baixo de uma capa pesada e marrom de couro. O mais velho, ao contrário, trazia alguma pompa em seu vestir, com mantos azuis escuros, quase negros, com cascatas de tecido vermelho carmesim. Mas, em nome da praticidade, suas botas eram grosseiras e resistentes, boas para caminhar muito, e a bainha de seus robes estava amarrada às pernas, evitando a maior parte da lama. Ele era um pouco calvo, sua testa se alongando e devorando os cabelos negros. Devido à altura atarracada e ao estômago um pouco farto, ofegava enquanto, juntamente com o rapaz, carregava um fardo envolto em panos brancos.

Havia uma mulher que caminhava à frente, às vezes parando, correndo em direções oblíquas e forçando a vista à procura de perigos que ninguém mais podia ver. Seus cabelos louros, amarrados em quatro tranças grossas, juntavam-se à pele branca, avermelhada de calor, para denunciar que ela vinha de terras geladas. Usava roupas suficientes apenas para cobrir o que a modéstia obrigava; era claro que, mesmo no entardecer fresco, sufocava naquele clima.

Logo atrás dela, um homem e uma mulher, ambos jovens, caminhavam sem preocupação. Carregavam mais armas que qualquer um naquele grupo; de suas roupas, cinturas, mochilas, pendiam espadas, arcos, aljavas cheias de flechas. Davam-se as mãos, como um casal de camponeses, sem a vergonha, a discrição e o refinamento das cortes.

Eram estranhos àquela terra, mas não estavam perdidos. Com uma troca rápida de palavras, o casal parou.

— Andilla! — disse o jovem. — Onde estamos? Quão longe?

Andilla Dente-de-Ferro, que ia à frente, perscrutou mais uma vez em volta, apertando os olhos contra a escuridão que caía, e retornou alguns passos na direção de seus companheiros. Todo o grupo agora estava parado.

— Aquele é o Coraan — disse ela, apontando para o rio à frente. — Depois que passarmos por lá, mais um dia.

— Algum perigo? Algo que devamos temer? — disse desta vez a jovem, segurando a mão de seu companheiro. Ela era bela como um lobo.

Andilla riu.

— Você está ficando cautelosa com a idade, Ellisa — todo o grupo compartilhou da risada, menos a garota meio-elfa. — Estamos em Collen, qual é a pior coisa que poderia acontecer? Os aldeões olharem atravessado para nós?

Mais uma gargalhada rugiu em meio ao grupo. Os dois que carregavam o fardo aproveitaram para pousarem-no e descansarem os braços. O que quer que levassem sob os panos brancos (agora já bastante sujos) era algo comprido, como um tapete enrolado; pesado e incômodo. O garoto sentou-se no chão, abriu o cantil e bebeu um gole. O homem mais velho espanou a poeira dos mantos. Como se houvessem combinado, todo o grupo voltou-se de uma vez para a meio-elfa.

— Tudo bem, Nichaela? — a voz da criatura de chifres soou como uma corneta de guerra. Tinha-se a impressão de que era possível escutá-lo na morada dos deuses. — Precisa de algo, irmãzinha?

A meio-elfa sorriu para cima, para o rosto bestial do amigo. Era muito difícil decifrar as expressões na face de um minotauro, mas a convivência ensinara Nichaela que aquilo era preocupação genuína. Apressou-se em dizer que estava bem, e que seguissem viagem logo.

— Mas obrigada, Artorius — mais uma vez, iluminou o seu redor com um sorriso.

— Muito bem! — gritou o que parecia ser o líder, agarrando de novo a mão da jovem ao seu lado. — Chega de amolecer nossos traseiros! Vamos em frente.

Sem demora, todos se puseram em marcha rápida; Andilla correndo à frente em busca de problemas. O garoto, tirando seus cabelos compridos e revoltos dos olhos, pegou uma das extremidades do fardo, enquanto esperava que seu companheiro apanhasse a outra.

— Não é justo, não acha, Rufus? — disse o rapaz, rindo. — Ninguém nunca perguntou para mim "Ashlen, está tudo bem? Quer algo? Uma massagem nos pés ou um chá com mel?" — voltou a rir, mas o outro não o acompanhava. Parecia ocupado em recuperar o fôlego.

— Ela é uma clériga, merece respeito, devoção, cuidado — disse Rufus Domat, sem conseguir esconder uma ponta de amargura. — Mesmo quando se é um clérigo minotauro, aparentemente se é bom demais para carregar peso. Mesmo quando se é um servo do Deus da Força, vejam só!

Ashlen afastou de novo os cabelos que insistiam em atrapalhar a visão e lançou um olhar de estranhamento para o companheiro.

— E não me venha com "massagem nos pés ou chá com mel" — Rufus fez uma tentativa de humor. — Seria melhor lhe oferecer uma rapariga de taverna ou um odre de vinho — não foi bem-sucedido. Talvez estivesse ficando velho demais. Talvez estivesse ficando velho demais para tudo aquilo.

Ashlen não disse nada. Rufus também preferiu ficar calado e manter os olhos na estrada à frente. Contudo, seus olhos estavam muito mais voltados para os companheiros, que viajavam na frente e ganhavam mais distância à medida que seu cansaço deixava-o para trás.

O casal, Vallen Allond e Ellisa Thorn, destacava-se, mesmo com a presença do minotauro, da meio-elfa e de todos os outros. Vallen, com seus cabelos rebeldes louros de palha, exalava uma confiança que fazia dele o líder natural daquelas pessoas. Ellisa era seu par ideal, bonita e feroz. Eles sempre pareciam saber o que fazer, pensou Rufus. Sempre fortes, capazes, precisos. Ambos bem mais jovens, e no entanto ele os seguia. O pior: Rufus sabia que isto era certo. Sabia, e o tempo provara repetidas vezes, que as decisões de Vallen eram as mais acertadas; e, sob sua liderança, o bando florescera, triunfara. Todos tinham esperanças de marcar seus nomes na história de Arton, confiando em Vallen para levá-los rumo às vozes dos bardos. Esta missão era só mais um exemplo.

Rufus pensou em abandonar aquela liderança, aquele grupo — estabelecer-se em uma vila sonolenta de Collen? — mas lembrou-se de sua vida anterior, antes de Vallen Allond. E soube que continuaria.

Avistaram a ponte sobre o Coraan. Era estreita, modesta como tudo em Collen. Já estava quase completamente escuro.

— Vamos parar e encher nossos cantis — disse Vallen, e, como se ele fosse um general, todos obedeceram sem hesitar. — Apenas alguns momentos, e seguimos.

Artorius enchia o cantil de Nichaela, sob protestos de que ela mesma poderia fazê-lo. Andilla tentava escutar por cima do murmúrio das águas. Ashlen conversava qualquer coisa com Vallen, e Ellisa Thorn aproximou-se de Rufus.

Estava com o cantil cheio, mas fingiu se ocupar de enchê-lo de novo.

— Já está escurecendo, é a hora das feras — disse Ellisa. Para qualquer um, sua voz era grito de guerra. Para Rufus Domat, era música de harpa. — Apesar do que Andilla falou, precaução nunca é demais. Conjure alguma proteção para ela, caso alguma coisa nos ataque.

Rufus se atrapalhou um pouco com o cantil, acabou derramando de verdade o conteúdo. Suspirou e pôs-se a enchê-lo mais uma vez.

— Não tenho mais nenhuma proteção — disse. — Usei a que tinha em mim, pela manhã.

Que usasse algum augúrio, então, disse Ellisa, para prever se enfrentariam algum problema.

— Não tenho mais adivinhações — disse Rufus de novo, encolhido como um carneiro. — Só o que tenho são conjurações de ataque.

— Que diabos, Rufus Domat! — Ellisa chutou uma pedra. — Que espécie de mago é você?

Ele gaguejou, sentiu a garganta seca.

— A magia não é uma ferramenta. Não é tão simples. É preciso respeitá-la, entender que é sutil, misteriosa.

— Errado — Ellisa, direta como uma flecha. — Sua magia é uma ferramenta, é o que lhe faz útil neste grupo. Se é tão misteriosa e sutil a ponto de ser inútil, então abandone-a e aprenda a brandir uma espada.

Rufus fez uma careta. Aprendera a respeitar a magia, evitar usá-la com vulgaridade, reverenciar Wynna, sua deusa.

— Não vê nenhum de nós carregando apenas armas, sem nenhum outro equipamento. Então por que carrega apenas feitiços de combate?

Se bem que, atualmente, Rufus reverenciava muito mais Ellisa Thorn.

— Desculpe. Se encontrássemos problemas, pensei que seriam úteis.

— Pense melhor da próxima vez. Todos nós podemos sangrar inimigos. Estude magias que possam fazer o que nenhum de nós pode.

Ela se virou, e foi ter com Nichaela e Artorius. Talvez um dos dois pudesse orar aos seus deuses para que concedessem a proteção de que o mago fora incapaz.

Talvez encontrasse uma garota aqui em Collen, pensou Rufus. Uma garota, ou uma mulher de sua idade, talvez não tão bela, mas ele não seria exigente. Mesmo enquanto pensava isto, sabia que era tolice.

Ao comando de Vallen, todos se aprumaram e começaram a cruzar a ponte. Pararam quando, na direção contrária, vinha um guerreiro.

Vallen tomou a frente do grupo, seguiu caminhando com lentidão, tentando analisar o homem. Suas mãos estavam prontas para pularem nas duas espadas que carregava na cintura. O guerreiro também avançava lento, tentando analisar o grupo no escuro.

Com mais proximidade, Vallen parou onde estava, sem ter certeza do que fazer. À sua frente, estava um guerreiro, sim, mas diferente de todas as pessoas que ele já vira. Sua armadura cobria o tronco e os ombros, muito trabalhada, trazendo na área entre o peito e a barriga a figura de um grande felino rajado — na verdade um tigre, animal desconhecido no continente.

O resto das roupas era igualmente refinado, de cores fortes, verde e vermelho. O guerreiro trazia o cabelo negro preso em um coque no alto da cabeça, e sua pele era amarelada. Os olhos eram pequenos e rasgados, pareciam trazer uma espécie de ferocidade estrangeira, e ele também carregava duas espadas. Uma bastante curta e outra longa, ambas de lâminas esguias e curvas. O guerreiro segurou a bainha da espada longa com uma das mãos, e a outra foi ao cabo da mesma espada. Não fez menção de tocar na lâmina curta.

Vendo o gesto, Vallen cruzou os braços na frente do corpo, cada mão agarrando o cabo de uma espada. Suas lâminas também tinham comprimentos diferentes, mas as duas eram retas e grossas e, diferente do outro homem, ele não tinha pudor em usar ambas.

— Quem é você? — disse Vallen.

— Apenas um bárbaro faz essa pergunta sem se apresentar primeiro — foi a resposta.

O grupo permanecia em tensão atrás de Vallen. Ellisa já tinha o arco em suas mãos, enquanto que Andilla empunhava um machado.

— Quem é você? — repetiu Vallen, com mais rispidez.

O guerreiro abriu a boca para responder, mas a voz de Ashlen interrompeu-o.

— Ele é tamuraniano.

Todos os olhares se voltaram para Ashlen, mas logo após, alguns continuaram a observar o recém-chegado.

— Ele é de Tamu-ra — repetiu Ashlen, calmo, didático. — É uma ilha, vocês sabem. Todos lá têm essas feições. E para um tamuraniano, ele fala muito bem o nosso idioma — acrescentou.

A explicação não serviu em nada para diminuir a tensão. Vallen ainda segurava suas espadas, Ellisa ainda tinha uma flecha pronta.

— Pela aparência, ele é samurai — continuou Ashlen. — Uma casta de guerreiros. Eles servem ao Imperador, e ao deus Lin-Wu.

Alguns olhavam Ashlen com um pouco de espanto, inclusive o tamuraniano.

— Sou Ashlen Ironsmith — falou em direção ao homem.

O estrangeiro pareceu mais satisfeito com as palavras.

— Sou Masato Kodai, Executor Imperial.

Mas logo depois completou:

— Agora voltem por onde vieram, para que eu passe.

Todos sabiam o que viria a seguir, e Nichaela ainda tentou interromper aquela situação, mas a voz do líder trovejou mais alto.

— Acho melhor que você recue, Masato Kodai. Nós não recuaremos para você.

Houve um silêncio espesso.

— Entenda que minha posição em minha terra é privilegiada e superior — Masato Kodai permanecia impassível, seus olhos pequenos indecifráveis. — Assim como minhas armas. É seu dever recuar.

— Você não está na sua terra — rosnou Vallen. — Eu não recuarei para ninguém.

Todos no grupo conheciam o orgulho de Vallen Al-lond. Era parte da razão pela qual Artorius, minotauro e clérigo de Tauron, o Deus da Força, o seguia. Era parte da

razão pela qual Ellisa Thorn o amava. Era parte da razão pela qual Nichaela, clériga de Lena, a Deusa da Vida, achava que era seu dever acompanhá-lo. E era parte da razão pela qual Rufus Domat o temia.

— Então que as nossas armas decidam por nós, inimigo.

Masato Kodai sacou sua espada, polida e reluzente como nenhuma outra que eles jamais haviam visto, e Vallen Allond também sacou as suas, que eram ainda mais impressionantes. A espada longa, retirada da bainha, rugiu com pequenas chamas, que corriam em linha recobrindo a lâmina. A espada curta gelou o ar e recobriu-se de geada branca, produzindo mais gelo enquanto os flocos caíam como neve minúscula de toda a sua extensão. Inverno e Inferno, era como Vallen as chamava, e todos os seus inimigos haviam aprendido a respeitá-las, a maioria tarde demais.

O samurai controlou sua admiração ao ver as armas. Colocou-se em posição de combate, imóvel, uma estátua de aço.

— Não irão me impedir de chegar a Horeen.

Vallen, ainda segurando as espadas, sorriu. Mas foi de Ashlen que veio uma risada.

— Horeen fica para o outro lado — disse Ashlen. — Nós estamos indo para lá.

O samurai desconcertado.

O tal fardo, que Ashlen e Rufus haviam posto no chão, começou a se remexer. Masato olhou com estranhamento, até que por fim revelou-se um corpo humano enrolado nos panos brancos, e o corpo retirou-os de seu rosto, e começou a se levantar com dificuldade, auxiliado por Nichaela. Era um homem, de longos cabelos lisos e castanhos, e um bigode que emendava-se em uma pequena barba que recobria apenas seu queixo. Talvez vinte e poucos anos. Pálido como um cadáver.

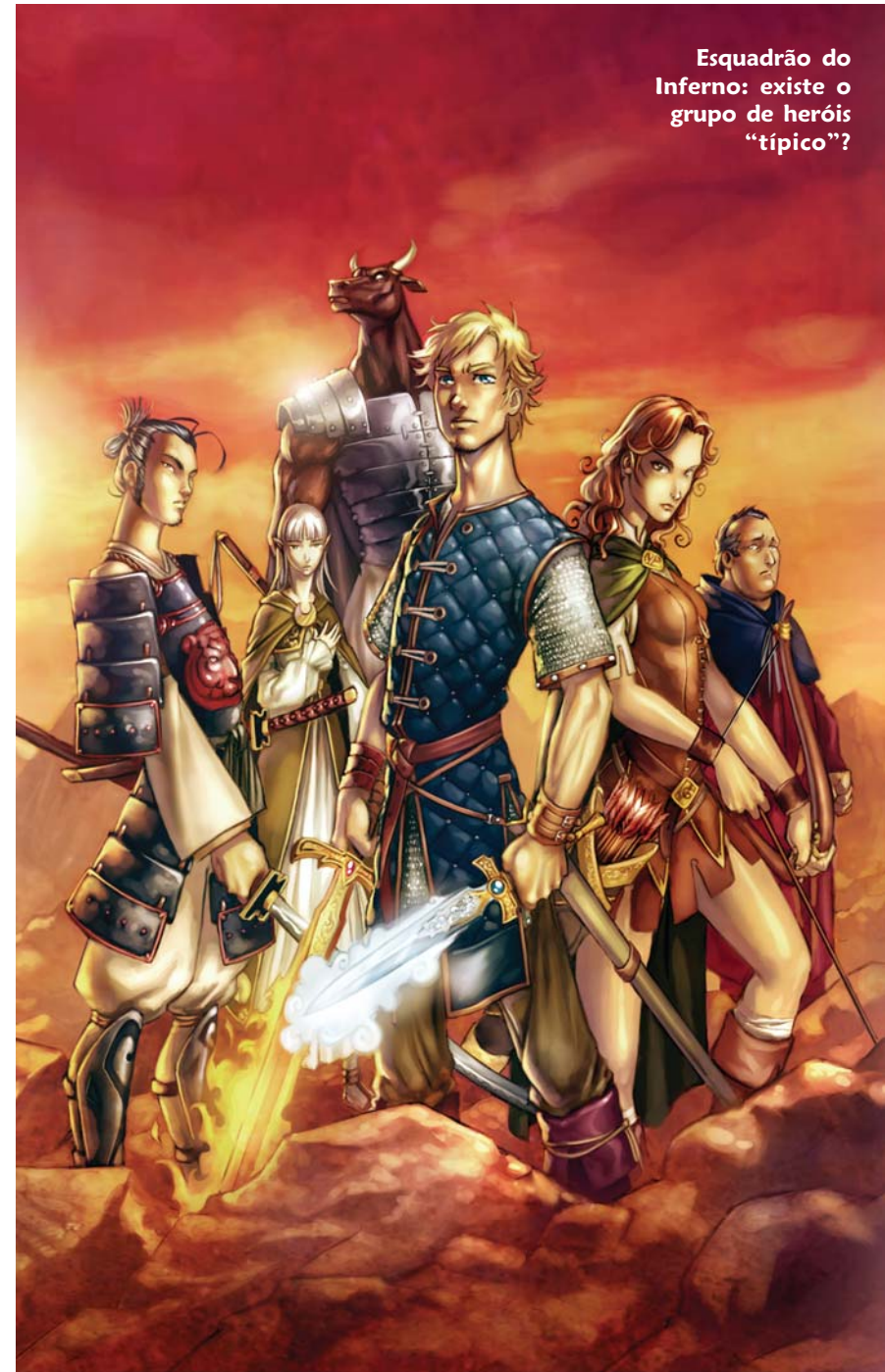
— Parece que mais uma vez eu ia ficar de fora da diversão — disse o homem, num esgar de sorriso. Masato viu que, em seu torso nu, ele tinha inúmeras cicatrizes, tantas que deveria mesmo ter sido um cadáver.

— Carregam seu companheiro ferido desta forma? — bradou Masato Kodai, novamente preparando a espada. — Ou este é um prisioneiro, bárbaros?

— Oh, eu não estava ferido — disse o homem que se levantava. — Estava morto. Meu nome é Gregor Vahn. Sou um paladino de Thyatis. Este é o melhor jeito de carregar um cadáver, não acha?

• • • • • • • • • •

Decidiram caminhar juntos até a cidade de Horeen. Masato e Vallen não estavam muito satisfeitos com a presença um do outro, mas aventureiros aprendem rápido a tolerar pessoas estranhas.

— Então, somos nove — disse Ashlen. — De alguma forma, parece um bom número.

Esquadrão do Inferno: existe o grupo de heróis "típico"?

UM MUNDO DE PROBLEMAS

Arton é um continente amplo. Um mundo em si. Tão vasto, que quase nada além dos oceanos importa. As nações são numerosas, as distâncias imensas. Suas terras civilizadas, o assim chamado **Reinado de Arton**, demandam meses de travessia a cavalo.

Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 de oeste a leste. Tem forma ovalada, com extremidades nas direções sudoeste e nordeste. A maior parte do litoral é pouco navegável, formado por mangue pantanoso ou escarpas perigosas — tornando a navegação comercial uma prática inviável. A região central é formada pelo Deserto da Perdição ao norte, e pela **Grande Savana** mais abaixo. A leste temos as **Sanguinárias**, a maior cordilheira de Arton, covil de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de **Lannestull** e grandes extensões de florestas.

Outro grande continente repousa mais ao sul, unido a Arton por um estreito de terra, o **Istmo de Hangpharstyth**. Estudiosos da Grande Academia Arcana chama essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela carrega um nome mais sinistro: **Lamnor**, o Reino Bestial, dominado por um império goblinóide.

Duas grandes ilhas merecem destaque. **Galrasia**, próxima à costa sudoeste, um inferno verde de selvas tropicais, dinossauros e povos-trovão — tribos selvagens de humanóides com traços sáurios. E a distante **Tamu-ra**, no extremo nordeste, outrora lar de uma exótica civilização, mas hoje conspurcada pela Tormenta.

Um Mundo de Cidades

Quase trinta nações formam o Reinado de Arton, governadas por Deheon, o reino-capital. Quase toda a população humana do mundo vive nesta terra de imensidão incrível, em cidades muito afastadas, cercadas de áreas selvagens.

Valkaria

A maior e mais importante cidade de Arton é a capital de Deheon. Construída aos pés de uma misteriosa e gigantesca estátua, assinala o marco zero da civilização humana. A partir deste ponto o Reinado avançou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Ali estão sediadas importantes instituições, como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Malpetrim

Cidade costeira de porte médio. Não conhecida por qualquer peculiaridade geográfica, mas sim como palco de batalhas que decidiram o destino do mundo. Este lugar sediou aventuras decisivas — como a busca pelo Disco dos Três para deter a chegada do antigo deus Sartan, apenas para citar uma delas. Malpetrim é também famosa como o mais favorável ponto de partida para expedições a caminho de Galrasia.

Norm

Uma das cidades mais importantes do Reinado. Suas muralhas abrigam o Castelo da Luz, base de operações da Ordem da Luz — a maior ordem de cavaleiros devotada a Khalmyr, Deus da Justiça. A enorme estrutura, construída através de técnicas secretas dos anões, brilha majestosa durante a noite, cobrindo os arredores com uma aura quase divina. Norm é parada obrigatória para qualquer aventureiro que tenha a cavalaria como sonho maior.

Vectora

Ainda mais impressionante é Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora pelo arquimago Vectorius, a magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Seres de todos os mundos circulam em suas ruas, e tesouros de todos os planos aguardam em seus bazares.

Smokestone

A nobreza reluzente de Norm e a riqueza de Vectora contrastam com certos lugares remotos, isolados, além do alcance de qualquer autoridade. Smokestone é um exemplo perfeito. As temidas armas de pólvora, proibidas pelo Imperador-Rei, aqui são usadas livremente. Brigões fora-da-lei travam duelos ao pôr-do-sol, linchamento resolve tudo, e *nada* é pior que um ladrão de cavalos.

A Cidade da Tormenta

A vida pode ser difícil em Smokestone, mas nenhum lugar consegue ser tão macabro quanto a Cidade da Tormenta. Uma mancha aberrante em pleno coração do Reinado, nascida da tempestade profana que ataca Arton. Humanos são mantidos ali como escravos dos demônios da tormenta, os *lefeu*, sofrendo horrores indizíveis. Sem um nome que possamos pronunciar, a cidade é governada por Aharadak, o Devorador — um dos poderosos e invencíveis Lordes da Tormenta.

Valkaria: que outros povos vivem à sombra de sua deusa criadora?

UM MUNDO DE MUITOS POVOS

Humanos

Eles são o povo de Valkaria, os favoritos dos deuses. Seus ancestrais vieram da antiga Lamnor, expulsos após a célebre Grande Batalha, e então colonizaram o novo continente. Movidos por paixão e ambição infinitas, nunca se deixam deter por nada. Não é surpresa que sejam o povo dominante no Reinado, a raça mais numerosa e expressiva.

Mas essa verdade pode não ser sempre tão evidente. Porque Arton é tão colorido em raças exóticas, que às vezes os humanos podem parecer minoria.

Anões

Eles já habitavam um vasto reino subterrâneo — Doherimm, a Montanha de Ferro — quando os primeiros humanos assentaram seu Reinado no chão logo acima. Desconfiados ao extremo, protegem a localização de seu lar com a própria vida. Mesmo um amigo aventureiro, parceiro de muitas batalhas, jamais conseguirá arrancar de um anão esse segredo. São inimigos mortais dos trolls e seus mestres, o sinistro povo finntroll.

Elfos

Vieram de longe, em navios mágicos. Ergueram uma orgulhosa nação no continente sul, chamada Lenórienn. Arrogantes, recusaram aliar-se aos antigos reinos humanos. Travaram uma longa guerra contra seus inimigos, os militaristas hobgoblins — era a Infinita Guerra. Então surgiu um general poderoso, que colocaria goblins, hobgoblins bugbears e outros monstros sob a bandeira da Aliança Negra. Lenórienn caiu, os elfos foram dizimados. Hoje os sobreviventes vivem no Reinado, tentando encontrar seu lugar entre os humanos.

Goblins

É verdade que goblins enchem as fileiras da Aliança Negra, mas nem todo goblinóide é cruel ou maligno. Muitos deles rejeitam o comando do General e, como os elfos, lutam para encontrar um lar no Reinado. Desprovidos de orgulho ou amor-próprio, tentam ganhar a vida entre os humanos. Se você não tem recursos financeiros e não exige eficiência, contrate goblins: eles farão o serviço por baixo preço, mas não espere lá muita qualidade...

Gnomos

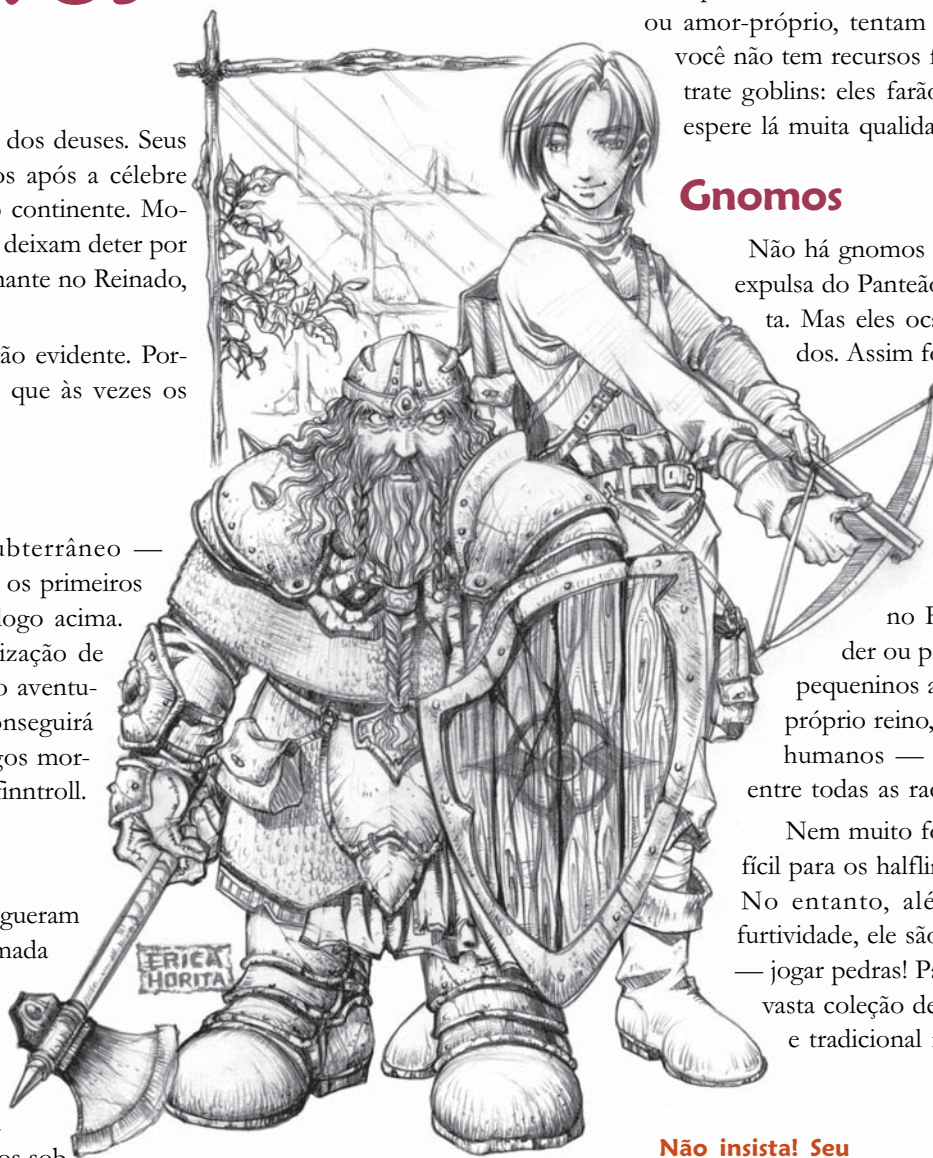
Não há gnomos em Arton. Sua divindade, Tilliann, foi expulsa do Panteão por participar da criação da Tormenta. Mas eles ocasionalmente chegam de outros mundos. Assim foi com o famoso Lorde Niebling, estabelecido em Valkaria. Ele trouxe técnicas mecânicas incríveis, logo dominadas pelos goblins.

Halflings

Apesar de sua grande população no Reinado, são pouco influentes em poder ou política. Opostos à ambição humana, os pequeninos amam conforto, paz e silêncio. Em seu próprio reino, Hongari, vivem em harmonia com os humanos — e em outras nações são bem aceitos entre todas as raças.

Nem muito fortes, nem talentosos para magia, é difícil para os halflings encontrar lugar entre aventureiros. No entanto, além de sua aptidão especial para a furtividade, ele são praticantes de um "esporte" favorito — jogar pedras! Para esse propósito desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas.

ERICA HORITA

Não insista! Seu amigo anão nunca dirá onde fica seu reino

Lefou

Eles são os estranhos meio-demônios da Tormenta. Por influência da invasão aberrante, surgem em toda parte — nascidos em famílias normais, sob a mácula da tempestade sangrenta. São cada vez mais numerosos, levando a crer que a Tormenta aumenta mais e mais sua influência macabra sobre Arton.

Nenhum lefou conhece a razão da própria existência. Eles são os primeiros de uma nova raça dominante? Ou a última linha de defesa contra as forças invasoras? Todo lefou vive indeciso entre adquirir novos poderes aberrantes — ato que podem realizar por simples vontade — ou resguardar sua preciosa parte humana.

Meio-Gênios

Filhos de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros —, os meio-gênios proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Não governam nenhuma nação, nem formam comunidades — apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses "pobres desafortunados" seu extremo poder arcano. Por sua ascendência, têm habilidades mágicas naturais e uma predisposição a ajudar aqueles em necessidade.

Minotauros

O Povo de Tauron governa Tapista, uma das mais poderosas nações do Reinado. São mestres da navegação e manobras militares — nenhum outro exército é tão temido. Orgulhosos de suas forças armadas, são protetores nobres que batalham pelos reinos em caso de problemas — mas podem ser também, eles próprios, um grande problema.

Muitos minotauros acreditam que o forte deve dominar e escravizar o fraco. Conservam haréns de escravas humanas e élficas. A intimidação de seu exército, e a repulsa por suas práticas escravistas, vivem em equilíbrio delicado. A qualquer momento, Tapista e o Reinado podem entrar em guerra.

Outros

E há muitas outras raças. Espalhados pelo mundo você vai encontrar halflings, meio-elfos, meio-orcs, centauros, elfos-do-mar, fadas e todo tipo de criaturas estranhas, mas inteligentes. Elas chegam de todos os lugares: criadas por deuses caprichosos, trazidas pelos portais místicos no Deserto da Perdição, transportadas durante as viagens planares de Vectora, arrastadas por experimentos mágicos realizados na Academia Arcana... são muitas as maneiras de chegar a este mundo, ou sair dele. Qualquer um pode estar aqui.

Meio-gênios estão sempre tentando ajudar

Os lefou vivem no limite entre Arton e a Tormenta

TRAÇOS RACIAIS

Goblins

• **–2 Força, +2 Destreza, –2 Carisma.** Goblins são ágeis, mas também fracos e rudes.

• **Tamanho Pequeno.** Goblins ganham CA+1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

• **Deslocamento básico 6m.**

• **Visão no Escuro 18m.**

• **+4 em testes de resistência a doenças.** Vivendo sempre na sujeira, goblins são muito resistentes a doenças. Não se aplica a doenças mágicas ou maldições.

• **+2 em testes de Operar Mecanismo e Ofícios.** Por sua engenhosidade.

• **+4 em testes de Furtividade.** Goblins são sorrateiros.

• **Idiomas Básicos. Goblin e Comum.** Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gnoll, Halfling, Orc e Silvestre.

• **Classe Favorecida: Ladino.** Goblins são uma raça furtiva e traiçoeira, sendo assim ladinos naturais.

Lefou

• **+2 em duas habilidades.** Os lefou recebem +2 em duas diferentes à escolha do jogador, (exceto Carisma). Eles estão mais próximos da perfeição que a maioria dos humanóides, destacando-se entre outros membros de seu povo.

• **–4 em Carisma.** Todo lefou tem problemas de identidade, deformidades físicas e dificuldade em situações sociais.

• **Aberração.** Um lefou não pertence ao tipo Humanóide.

• **Tamanho Médio.**

• **Deslocamento básico 9m.**

• **Visão no Escuro 18m.**

• **Talentos Bônus.** Um lefou recebe dois talentos [Tormenta] bônus no 1º nível (veja adiante em "Novos Talentos"). Ele não perde pontos de Carisma por estes talentos (a perda já está incluída em seus ajustes de habilidades). O personageme ainda precisa satisfazer os pré-requisitos de cada talento.

• **Deformidade:** por seu sangue não-natural, todo lefou tem algum tipo de defeito físico que, embora seja desagradável aos olhos, confere certa vantagem. O jogador deve escolher uma entre as seguintes:

Articulações flexíveis: +4 em testes de Arte da Fuga.

Dedos rígidos: +2 em testes de Escalar.

Dentes afiados: +2 em testes de Intimidação.

Mãos membranosas: +4 em testes de Natação.

Olhos vermelhos: +2 em testes de Observar.

Pele rígida: armadura natural +1.

• **Afinidade com a Tormenta.** Um lefou jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Ele ainda pode receber níveis negativos de outras formas.

• **Classe favorecida: qualquer.** Os lefou são versáteis e buscam a perfeição em todas as áreas.

• **Ajuste de nível: +1.**

Meio-Gênios

• **Tamanho Médio.**

• **Deslocamento básico 9m.**

• **+2 em testes de Conhecimento (arcano), Conhecimento (os planos) e Identificar Magia.** Meio-gênios são extremamente familiarizados com a mágica.

• ***Pequenos Desejos (SM).*** Um meio-gênio pode conjurar todos os truques (magias arcanas de nível 0) presentes no *Livro do Jogador* (e quaisquer outros existentes em outros acessórios, com permissão do Mestre) livremente, sem limite de utilizações diárias, como um feiticeiro de mesmo nível. No entanto, devido à sua herança, ele pode conjurar estes truques *apenas* quando outra pessoa pede.

"Fazer um desejo" ao meio-gênio é uma ação livre. Em combate, isso significa que o meio-gênio deve aguardar pela iniciativa de quem fez o pedido para poder conjurar a magia (que tem tempo de conjuração normal).

Note, ainda, que o meio-gênio não tem a obrigação de conjurar truques contra a própria vontade, mesmo que alguém peça.

• ***Vôo (SM).*** Uma vez por dia, um meio-gênio pode conjurar a magia *vôo* como um feiticeiro de mesmo nível.

• **Resistência a energia.** Conforme sua descendência, um meio-gênio tem resistência especial contra as seguintes formas de ataque:

Meio-Gênios da Água: resistência a frio e ácido 5.

Meio-Gênios do Ar: resistência a eletricidade e sônico 5.

Meio-Gênios do Fogo: resistência a fogo 5.

Meio-Gênios da Terra: redução de dano 3/cortante ou perfurante.

Meio-Gênios da Luz: resistência a eletricidade 8.

Meio-Gênios das Trevas: resistência a ácido e energia negativa 5. "Energia negativa" é provocada por magias de *Infligir Ferimentos* e efeitos necromânticos.

• **Idiomas Básicos.** Comum, e um entre os seguintes: Auran, Aquan, Ígneo, Terran, Celestial, Abissal ou Infernal. Idiomas Adicionais: qualquer dos anteriores, e também Élfico, Silvestre e Dracônico.

• **Classe Favorecida: feiticeiro.** Meio-gênios descendem de seres mágicos, têm extremo potencial para se tornarem feiticeiros.

Minotauros

• **+4 Força, +2 Constituição, –2 Sabedoria, –2 Carisma.** Minotauros são fortes e resistentes, mas também menos perceptivos e mais brutais.

• **Tamanho Médio.**

• **Deslocamento básico 9m.**

• **Armadura Natural CA+2.** Minotauros possuem uma pele rígida.

• **Chifres.** Os chifres de um minotauro causam dano de 1d6 + bônus de Força e podem ser usados em carga como se fossem uma lança. Se usados em carga, garante um bônus no dano igual a 1.5 vezes o modificador de Força. Ataques com os chifres são considerados ataques armados e não provocam ataques de oportunidade.

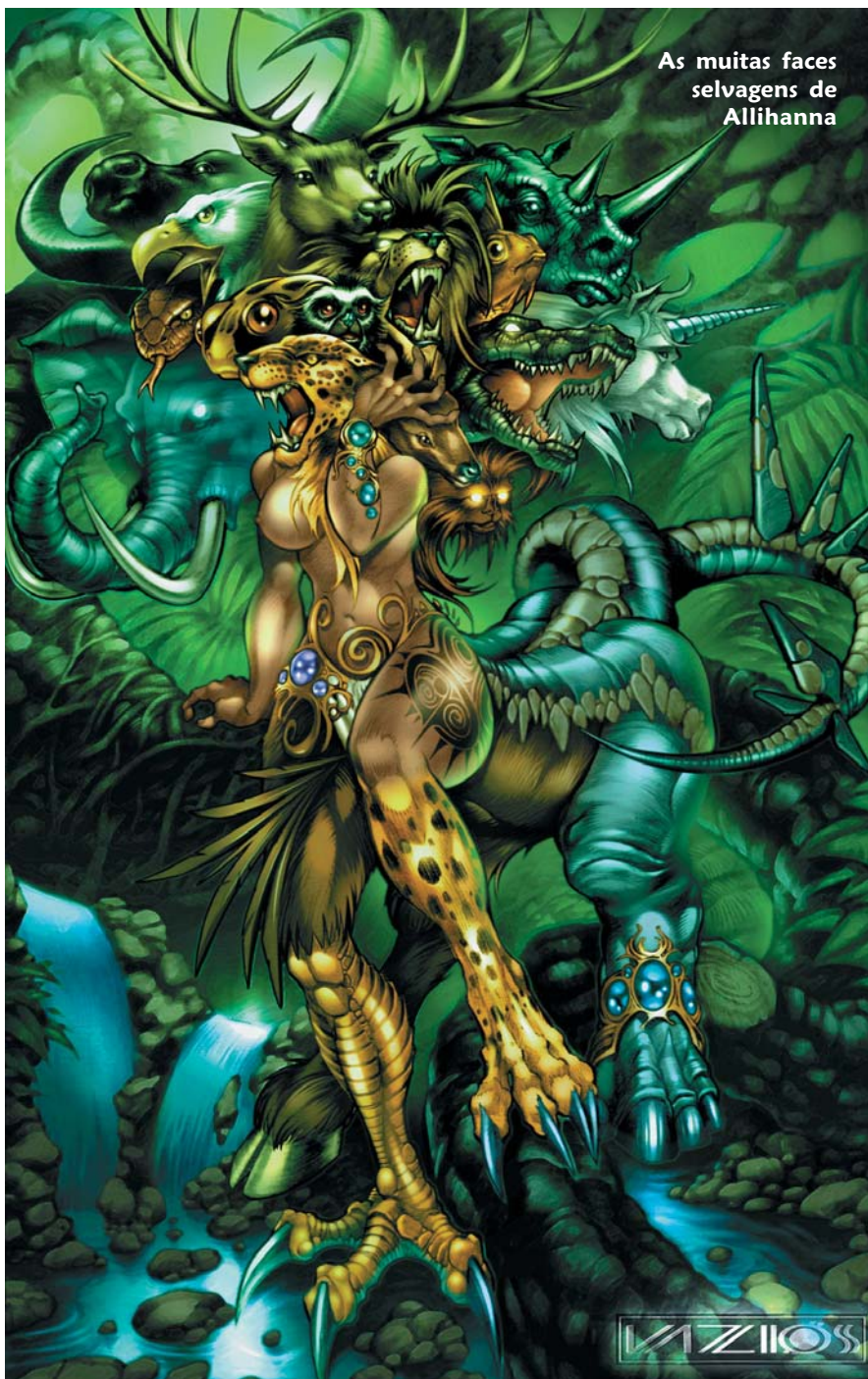
• **Faro.** Minotauros recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

• **Lógica Labiríntica.** Minotauros jamais se perdem em corredores e túneis, sendo sempre capazes de lembrar do caminho por onde passaram. Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

• **Medo de Altura.** Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de –4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

• **Idiomas Básicos: Minotauro e Comum.** Idiomas Adicionais: Élfico, Goblin, Gigante, Orc, Silvestre.

• **Classe Favorecida: Guerreiro.** Minotauros são uma raça guerreira, sendo esta vocação natural para eles.

• **Ajuste de Nível +2.**

As muitas faces selvagens de Allihanna

UM MUNDO DE MUITOS DEUSES

Deuses. Eles podem ser distantes, misteriosos. Raramente manifestando qualquer sinal de sua existência. Sabemos que eles existem apenas através de seus milagres, apenas porque seus devotos conjuram magia divina poderosa. Em outros lugares, os deuses são assim.

Em Arton, eles praticamente batem à sua porta. Ou a derrubam.

Arton foi povoada por uma família de vinte divindades, conhecidas coletivamente como o Panteão. Elas receberam esse status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presenças durante a criação do mundo.

Essa condição mudou após a Revolta dos Três — quando Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch foram condenados por criar o povo da Tormenta. Enquanto a primeira teve seu status mantido, os outros dois deixaram de ser deuses. Tillian foi transformado em um humano louco e maltrapilho e o Kallyadranoch foi condenado ao esquecimento eterno. Passaria a ser conhecido como "o Terceiro", e ninguém sequer se lembra que ele um dia existiu. Para ocupar seus lugares, ascenderam as divindades Ragnar e Hyninn.

Quase nada em Arton acontece sem intervenção dos deuses — eles são extremamente atuantes, às vezes em pessoa, mas quase sempre através de seus devotos. Suas igrejas são poderosas e influentes, seus clérigos e paladinos atuam como agentes da lei. No extremo oposto, cultistas cometem crimes para cair nas graças de suas divindades malignas.

As relações entre os deuses são complicadas, e afetam o mundo dos mortais ou são afetadas por ele. Alguns são aliados, outros vivem em rivalidade eterna.

Allihanna

A Deusa da Natureza, representa a bondade inerente ao mundo natural, a pureza das plantas e animais. É a divindade principal dos druidas — e, embora estes tipicamente adotem uma postura neutra, a Mãe Natureza demonstra amor por suas criações. Povos bárbaros veneram várias faces desta deusa, que costuma se manifestar como um animal de muitas cabeças. É adversária de Tanna-Toh (que não tolera a selvageria) e Ragnar.

Tendência: Neutra e Boa.

Domínios: Bem, Animais, Plantas, Cura.

Adoradores Típicos: elfos, halflings, bárbaros, druidas, rangers.

Símbolo Sagrado: para os bárbaros e outros adoradores de animais, o símbolo corresponde ao respectivo animal. Para os druidas costuma ser uma pequena árvore cheia de ramos.

Arma Preferida: bordão.

Azgher

O Deus-Sol é adorado por viajantes, justiceiros e povos do deserto. Nada acontece sem que este deus vigilante perceba. Azgher é benevolente, mas também exigente e orgulhoso. Sua caminhada diária pelos céus derrama calor e conforto sobre Arton — ele vê o mundo como um filho que merece cuidados, mas que também precisa mostrar respeito ao pai. Azgher tem boas relações com Khalmyr e Oceano, e ódio mortal por Ragnar, Keenn e principalmente Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Domínios: Bem, Fogo, Sol, Viagem.

Adoradores Típicos: guerreiros, rangers, paladinos, povos do deserto.

Símbolo Sagrado: um sol dourado.

Arma Preferida: lança curta.

Glórienn

A Deusa dos Elfos está em grave perigo. Humilhada com a chacina de seu povo nas garras da Aliança Negra, ela tentou invocar uma misteriosa força estrangeira para vingar-se. Manipulou heróis aventureiros para conjurar essa tempestade, lançá-la contra seu odiado inimigo Ragnar. Mas em seu desespero não percebeu que, na verdade, estava atraindo para Arton o antigo povo da Tormenta. Sua desgraça não poderia ser maior. Agora é quase certo que Glórienn perderá seu lugar no Panteão.

Tendência: Caótica e Boa.

Adoradores típicos: elfos, feiticeiros, rangers.

Domínios: Bem, Guerra, Magia.

Símbolo Sagrado: arco e flecha dourados.

Arma Preferida: espada longa.

Hyninn e Lena: deuses que gostam de brincar

Hyninn

O ardiloso Deus da Trapaça é a divindade favorita dos ladrões. Cada guilda criminosa em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder. Mas Hyninn é também louvado por regentes e estrategistas, que admiram sua esperteza. Ele tem ainda a simpatia dos halflings, visto entre eles como despreocupado e brincalhão. De todos no Panteão, apenas Valkaria gosta de Hyninn — ninguém mais é tolo o bastante para confiar nele. O deus trapaceiro costuma irritar Khalmyr e Lin-Wu, e também considera-se rival Sszzaas.

Tendência: Caótico e Neutro.

Adoradores Típicos: halflings, goblins, bardos, ladinos.

Domínios: Caos, Sorte, Viagens, Enganação.

Símbolo Sagrado: adaga atravessando máscara, ou raposa.

Arma Preferida: adaga.

Keenn

O violento Deus da Guerra, responsável por maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas. Apesar de sua natureza destrutiva, é uma divindade muito popular no Reinado, sempre invocado quando existe um inimigo a ser destruído. Seus clérigos atuam como conselheiros em muitas nações, instigando regentes a travar conflitos. Logicamente, Keenn é o grande rival de Khalmyr como o verdadeiro Deus da Guerra. Ele também está em oposição a Marah. Entre seus poucos aliados estão Megalokk, Tenebra e, ocasionalmente, Ragnar e Tauron.

Tendência: Caótico e Maligno.

Adoradores Típicos: minotauros, bárbaros, guerreiros.

Domínios: Mal, Guerra, Força, Destruição.

Símbolo Sagrado: escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

Arma Preferida: machado de batalha.

O invencível Arsenal: sumo-sacerdote de Keenn

Khalmyr

É considerado o Deus da Justiça, líder do Panteão e provavelmente a divindade mais popular no Reinado. As duas maiores ordens de cavaleiros em Arton foram criadas em sua honra: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr. Esta é também uma das divindades principais dos anões, juntamente com Tenebra — conforme sua crença, estes deuses teriam gerado juntos a raça anã. Azgher é seu principal aliado, enquanto Ragnar e Keenn são seus opositores. Como representante da ordem, Khalmyr também costuma estar em conflito com Nimb.

Tendência: Leal e Bom.

Adoradores Típicos: anões, minotauros, guerreiros, paladinos, monges.

Domínios: Bem, Ordem, Guerra, Força, Proteção, Terra.

Símbolo Sagrado: uma espada sobreposta a uma balança.

Arma Preferida: espada larga.

Lena

Lena é a deusa da fertilidade e cura — enfim, a Deusa da Vida. É louvada principalmente em áreas rurais, onde camponeses oram por boas colheitas, e mães oram pela boa saúde dos filhos ainda não-nascidos. Suas sacerdotisas manifestam as mais poderosas curas mágicas — clérigas de Lena são sempre mulheres, assumindo o papel de mães gentis para a deusa criança. Ela não tem inimigos no Panteão: todos os deuses, mesmo os mais malignos, sabem que Lena precisa sorrir e brincar. Até mesmo a não-vida precisa ter existindo antes, como vida.

Tendência: Neutra e Boa.

Adoradores Típicos: halflings, monges.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Plantas.

Símbolo Sagrado: lua crescente prateada.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *arma espiritual* e similares.

Lin-Wu

O Deus-Dragão foi a divindade principal de Tamu-ra, o Império de Jade, antes de sua destruição pela Tormenta. Mas diferente de Glórienn, que caiu em desespero, Lin-Wu e seus devotos não choram — pelo contrário, apenas tornaram-se mais fortes. Habituado a catástrofes naturais, o povo de Lin-Wu preza o esforço e determinação, acredita em reerguer-se após a tempestade. Hoje, demonstrando vontade de ferro, os sobreviventes de Tamu-ra lutam para reconstruir e preservar sua cultura.

Protetor da honra, Lin-Wu tem como maiores aliados Azgher, Khalmyr e Tanna-Toh. Ele se coloca contra deuses destrutivos como Ragnar e Keenn, ou trapaceiros como Hyninn e Sszzaas.

Tendência: Leal e Neutro.

Adoradores Típicos: monges, guerreiros, paladinos.

Domínios: Ordem, Proteção, Guerra, Sol.

Símbolo Sagrado: uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão-serpente.

Arma Preferida: katana (espada bastarda obra-prima).

Marah

Enquanto outros deuses buscam guerra e massacre, Marah é a Deusa da Paz. É venerada por todos aqueles que não desejam lutar, aqueles que buscam solucionar conflitos de formas não violentas. Por vezes é vista por Khalmyr e Keenn como alguém fraca e tola, capaz de tolerar qualquer sofrimento apenas por um pouco de paz. Mas engana-se, quem pensa em Marah como alguém solene ou pacata; ela é também a deusa do amor e alegria, aí residindo sua força verdadeira — pois de que adianta vencer uma guerra, sem paz e alegria para celebrar mais tarde? Lena, Wynna e Oceano são seus maiores aliados.

Tendência: Neutra e Boa.

Adoradores Típicos: elfos, halflings, bardos, monges.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *arma espiritual* e similares.

Megalokk

Enquanto Allihanna representa o lado belo e piedoso das criaturas selvagens, o Deus dos Monstros é sua contraparte maligna. Uma fera insana e sanguinária, pai das bestas monstruosas — dragões, gigantes, quimeras, medusas... estas criaturas, quando acham importante louvar um deus, rosnam o nome de Megalokk. Quando os lagartos-trovão reinavam, ele estava satisfeito. Agora, rosna raivoso diante de um mundo povoado por seres fracos, que nem mereciam estar vivos. Megalokk gosta de importunar Allihanna, como um irmão mais velho faria. Ele odeia Khalmyr por comandar os outros deuses contra ele, e também Ragnar por considerá-lo um monstro rival.

Tendência: Caótico e Maligno.

Adoradores Típicos: goblins, minotauros, bárbaros, druidas, rangers.

Domínios: Mal, Animais, Plantas, Destruição.

Símbolo Sagrado: a figura de um monstro.

Arma Preferida: maça estrela, de preferência imitando uma garra monstruosa.

Nimb

O Deus do Caos representa o acaso, a sorte e azar. Se algo acontece em Arton, seja bom ou ruim, então a culpa é de Nimb. Muitos o consideram um deus louco e perigoso: suas mudanças repentinas de comportamento são famosas. Alguns sustentam que seria Nimb, e não Khalmyr, aquele que realmente lidera o Panteão. Essas pessoas engrossam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". Ele também costuma hostilizar Lin-Wu e Thyatis. Nimb nunca faz pactos duradouros, mas é comum encontrá-lo agindo com Hyninn e Valkaria.

Tendência: Caótico e Neutro.

Adoradores Típicos: goblins, bardos, feiticeiros, ladinos, magos.

Domínios: Caos, Sorte e quaisquer outros quatro (escolhidos aleatoriamente pelo Mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios opostos. Ou pode...?

Símbolo Sagrado: um dado de seis faces.

Arma Preferida: nenhuma e todas! Ao usar a magia *arma espiritual*, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer.

Oceano

O Deus dos Mares é venerado por marinheiros, elfos-do-mar e outros povos marinhos. Houve época em que era ambicioso, capaz de afundar continentes inteiros para ampliar seus domínios (coisa que já fez algumas vezes), mas esses tempos ficaram para trás. Hoje ele é pacato, indolente, apático até. Acha os outros deuses pequenos, minúsculos em suas tramas mesquinhas, brigando por miseráveis pedaços de terra, enquanto seu reino é o mais vasto de todos.

Nenhuma outra divindade pode ameaçar o Oceano, nem mesmo a Tormenta é perigosa para ele — ou assim se supõe. As deusas femininas, contudo, recebem dele grande respeito e cortesia — pois são mães de toda a vida, enquanto ele é o pai.

Tendência: Neutro.

Adoradores Típicos: minotauros, druidas, rangers.

Domínios: Água, Ar, Animais, Plantas.

Símbolo Sagrado: uma concha.

Arma Preferida: tridente.

Ragnar

Antigo deus menor da raça bugbear, Ragnar ascendeu como o Deus da Morte após a vitória da Aliança Negra dos goblinóides, tornando-se a divindade principal destes e outros monstros. Ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton — e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação e derrota sofridos pelas raças monstruosas ao longo da história. Hoje ele está muitíssimo satisfeito em seu trono de ossos élficos, gargalhando enquanto seu arauto Thwor Ironfist comanda suas legiões bestiais.

Tendência: Caótico e Maligno.

Adoradores Típicos: goblinóides, bárbaros, guerreiros.

Domínios: Mal, Morte, Guerra, Destruição.

Símbolo Sagrado: círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Arma Preferida: maça estrela.

Sszzaas

O Deus da Traição é também o mais astuto entre os deuses. Em tempos remotos, tentou se apossar das vinte gemas de poder contendo a essência de todos os deuses, os Rubis da Virtude — mas seu plano foi descoberto por Khalmyr. Sszzaas foi então banido, considerado morto por seus seguidores, mas arquitetou um plano ainda mais engenhoso que possibilitou se retorno ao Panteão. Agora, após séculos de inquisição e quase extinção, seus homens-serpente e outros servos secretos voltam a glória do Grande Corruptor, infiltrados em infiltrados em palácios reais, igrejas, ou mesmo grupos de aventureiros. Praticamente todos no Panteão são seus inimigos, exceto talvez, Nimb.

Tendência: Neutro e Maligno.

Adoradores Típicos: nagahs, feiticeiros, ladinos, magos.

Domínios: Mal, Morte, Conhecimento, Enganação.

Símbolo Sagrado: polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

Arma Preferida: adaga curva ou retorcida.

Sszzaas triunfou em seu plano de retornar ao Panteão

Tanna-Toh

A Deusa do Conhecimento é guardiã e provedora das ciências, culturas, artes e idiomas. Concedeu aos povos de Arton a palavra escrita — aquilo que diferencia os seres civilizados dos bárbaros. É reverenciada por escribas, bardos, magos e todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou artes. Seus templos atuam como escolas e bibliotecas, e seus clérigos, como professores. Tanna-Toh é intolerante com os povos que escolhem a ignorância e brutalidade. Essa postura coloca-a contra os deuses selvagens Allihanna e Megalokk. No entanto, ela tem boas relações com Azgher, Lin-Wu, Thyatis, Wynna e Valkaria.

Tendência: Leal e Neutra.

Adoradores Típicos: bardos, monges, paladinos.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Símbolo Sagrado: rolo de pergaminho e pena.

Arma Preferida: bordão.

A Deusa das Trevas disputa com Khalmyr a devoção dos anões

Tauron

O Deus da Força é também patrono da raça dos minotauros. Corajoso e orgulhoso, representa dois conceitos que à primeira vista parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos, e também a proteção dos fracos pelos fortes. Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos — mas ele é, acima de tudo, uma divindade de bravura, determinação, força física e força interior. Tauron é temido pelos dóceis e puros, mas venerado pelos fortes e corajosos. Costuma desafiar os deuses fortes (como Khalmyr, Nimb, Ragnar, Oceano...) e amparar os fracos, como Lena, Mara e especialmente a fragilizada Glórienn.

Tendência: Leal e Neutro.

Adoradores Típicos: minotauros, anões, bárbaros, guerreiros, monges.

Domínios: Força, Fogo, Proteção, Guerra.

Símbolo Sagrado: cabeça de touro em chamas.

Arma Preferida: machado grande.

Tenebra

A bela Deusa das Trevas é mãe de tudo que anda e rasteja no escuro, dos nobres anões aos sinistros licantropos e mortos-vivos. Embora seja muitas vezes tida como maligna, Tenebra protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, boas ou más. Assim como Azgher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento. Tenebra odeia Azgher; diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton — o dia ou a noite? A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas. Ela tem boas relações com Megalokk e Ragnar.

Tendência: Neutra.

Adoradores Típicos: anões, necromantes, ladinos, magos.

Domínios: Mal, Morte, Terra, Proteção.

Símbolo Sagrado: estrela negra de cinco pontas.

Arma Preferida: shuriken, estrela de arremesso ninja.

Thyatis

O generoso Deus da Ressurreição representa as segundas chances. Seu dom maior é a prevenção ou correção dos erros — seja através de predições que evitam esses erros, ou reversão das mortes que tenham causado. Para Thyatis, ninguém deveria ser castigado por errar e todos merecem a chance de aprender com suas falhas, em vez de morrer por elas. Seus clérigos são contemplados com

poderosos dons de profecia e ressurreição, e seus paladinos nunca morrem! Thyatis é querido por Lena, Valkaria e Tanna-Toh. Ele é adversário de Nimb e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Adoradores Típicos: magos, monges, paladinos.

Domínios: Cura, Fogo, Conhecimento, Viagem.

Símbolo Sagrado: uma ave fênix.

Arma Preferida: kama, pequena foice.

Wynna

Ela é a Deusa da Magia, louvada por magos, fadas, gênios, dragões e todos aqueles que empregam poder arcano. Generosa e liberal além dos limites, Wynna concede mágica a todos que pedem, não importando se usada para o bem ou para o mal — pois a magia é mais importante que a vida, e nunca deve ser negada a ninguém. Talvez por esse motivo Arton seja um mundo tão intenso em energias mágicas, e tão povoado por conjuradores arcanos. A Deusa da Magia tem boas relações com Tanna-Toh, Glórienn, Thyatis e Valkaria. Seus maiores oponentes são Ragnar, Sszzaas, Keenn e Megalokk.

Tendência: Caótica e Neutra.

Adoradores Típicos: bardos, feiticeiros, magos.

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo, Terra.

Símbolo Sagrado: um anel metálico.

Arma Preferida: adaga.

Valkaria

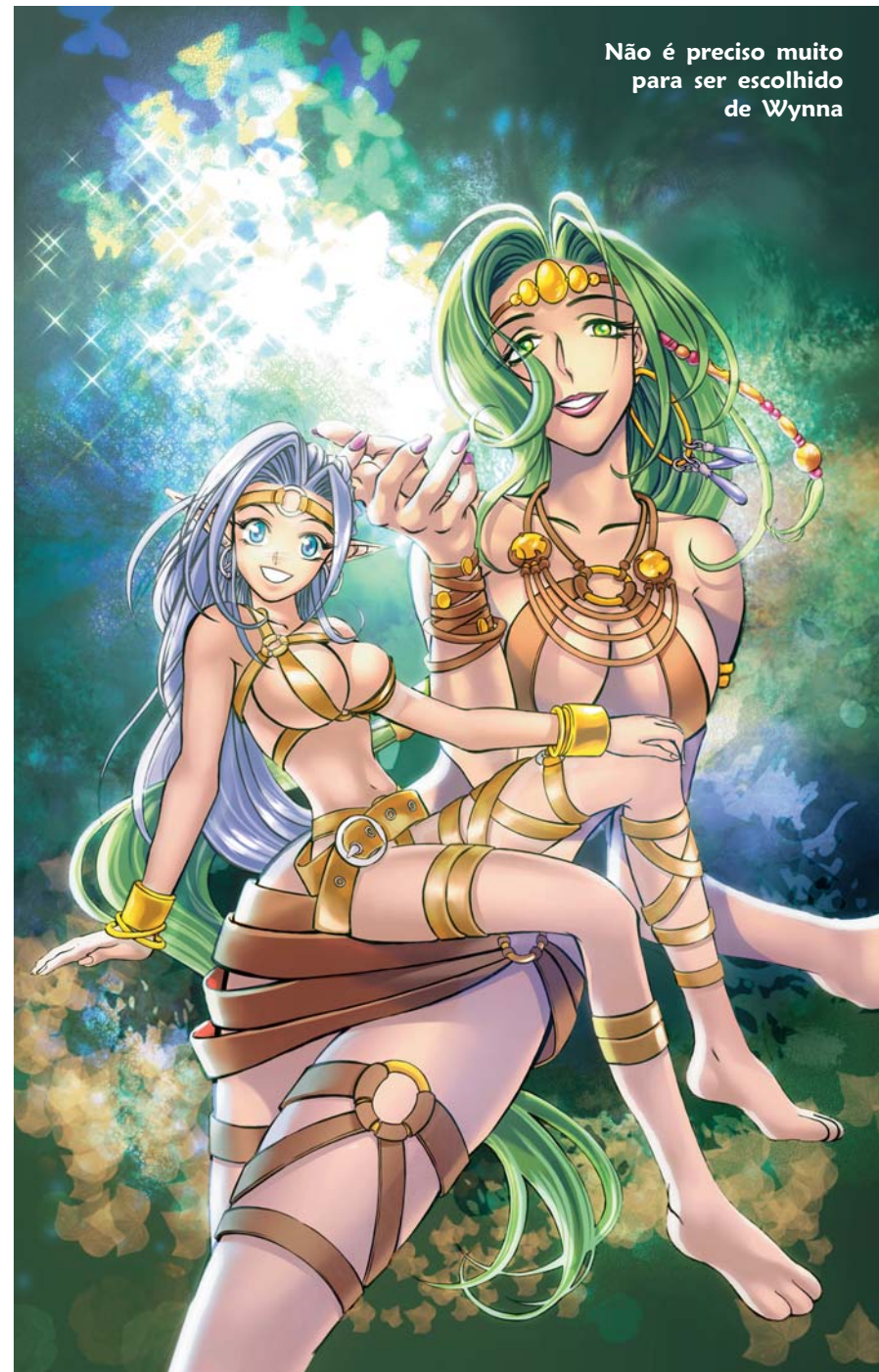
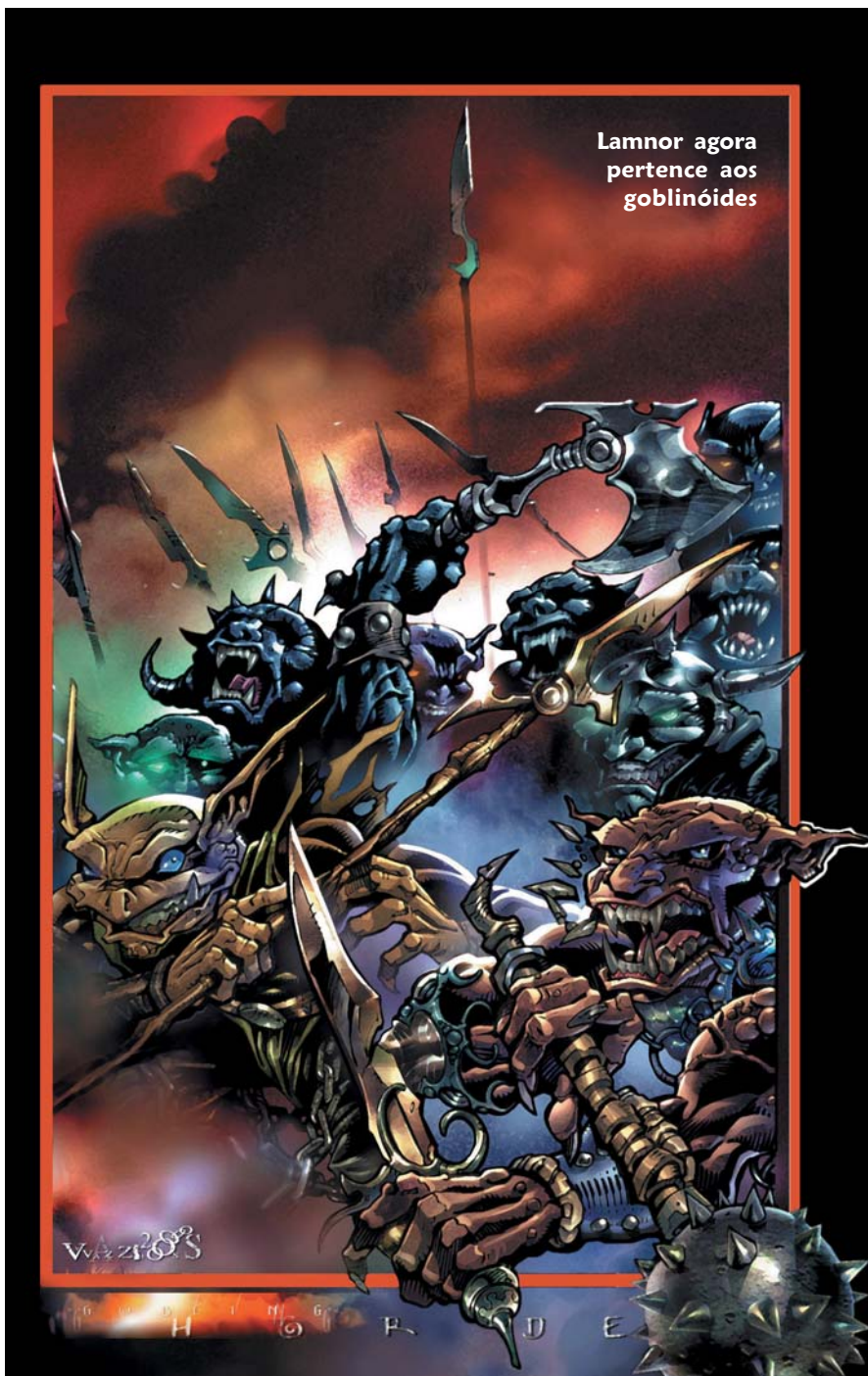
Deusa da Ambição e patrona da raça humana, Valkaria concedeu a esse povo sua eterna insatisfação. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria esteve aprisionada em uma estátua gigante durante os últimos oitocentos anos, punida por participar na criação da Tormenta. Sua prisão abrigava também um vasto labirinto planar. Khalmyr decretou que a deusa seria livre novamente quando esse labirinto fosse vencido — o que aconteceu em tempos recentes, quando uma equipe de heróis épicos libertou a deusa. O culto a Valkaria, até então restrito às fronteiras do reino-capital, hoje volta a espalhar-se pelo Reinado e além.

Tendência: Caótica e Boa.

Adoradores Típicos: aventureiros.

Domínios: Bem, Sorte, Guerra, Proteção, Viagem.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: maça ou mangual pesado.

Não é preciso muito para ser escolhido de Wynna

UM MUNDO DE TORMENTA

É uma surpresa que Arton continue abrigando povos humanos e semi-humanos. Porque não faltam razões para que a vida, como conhecemos, acabe.

A Aliança Negra

Este formidável exército de monstros não limitou-se à extinção dos elfos de Lenórienn. Conquistou *todo* o continente de Arton-sul — destruindo suas maiores cidades, dizimando suas populações, carregando em seus estandartes as cabeças dos antigos regentes. Alguns poucos povoados humanos sobrevivem, famintos e oprimidos, mantidos vivos apenas para fornecer força escrava e carne fresca. O domínio goblinóide é total. E quem comanda os goblinóides é Thwor Ironfist, o mais poderoso general bárbaro em todos os tempos. O horror não terá fim até ser encontrada a Flecha de Fogo, a única coisa capaz de matar o general bugbear.

Mestre Arsenal

Se Ironfist é impressionante entre os monstros, não há humano mais temido que Arsenal. Único sobrevivente de um conflito que destruiu seu mundo nativo, o guerreiro veterano impressionou Keenn, Deus da Guerra, e tornou-se seu sumo-sacerdote. Com sua armadura e martelo de guerra, poucos o superam em poder pessoal.

Desde sua chegada, Arsenal vem percorrendo Arton em busca das mais poderosas armas mágicas. Seu objetivo; restaurar um golem gigantesco, uma máquina de guerra invencível, e marchar rumo à conquista do Reinado.

Os Sszzaazitas

Outra ameaça emergente, bem mais sutil, é representada por Sszzaas. O Deus da Traição havia sido expulso do Panteão — e graças a uma intrincada série de manipulações, teve êxito em recuperar seu status. Seus seguidores, liderados pelo sumo-sacerdote Nekapeth, são numerosos e bem disfarçados.

Ninguém, no entanto, esperava pela traição das nagahs — povo formado por homens e mulheres-serpente. Por longos anos acreditou-se que eram honradas e leais, muitas até mesmo atuando como aventureiras. Agora, uma verdade bem diferente foi descortinada. Pacientes e dissimuladas, as nagahs apenas esperavam para voltar a cultuar o Grande Corruptor com sacrifícios humanos. Mas algumas entre elas ainda merecem confiança. Ou não?

Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos

Alguns perigos são eternos, existem desde sempre e são aceitos como um fato da vida. É assim com Sckhar, rei dos dragões vermelhos, e regente do reino de Sckharshantallas.

O mais poderoso dragão vivo assumiu uma nação inteira como seu covil pessoal, onde é louvado como uma divindade. Sua prole é numerosa, meio-dragões ocupando cargos de comando em suas grandes cidades. E sua horda de tesouro é incalculável, escondida em palácios e fortalezas por toda a extensão do reino. Alguns são loucos o bastante para tentar invadir seus cofres secretos e roubar suas riquezas; mas *ninguém* é louco o bastante para enfrentá-lo frente a frente.

Os Trolls Nobres

Desde tempos remotos, os anões vivem em guerra contra os trolls subterrâneos. Mas durante longos séculos jamais suspeitaram que, no comando das bestas gigantes, havia mestres astutos e depravados.

Assim como os ogres seriam uma versão primitiva e brutal dos humanos, os finntroll acreditam ser uma "forma evoluída" dos trolls comuns — daí seu título como Trolls Nobres, tradução literal da palavra "finntroll" no idioma Subterrâneo. Eles controlam os trolls comuns, usando-os como guardas e soldados para capturar escravos entre os povos humanóides. Suas cidades cavernosas são gigantescas, abrigando populações de milhares, e um número ainda maior de escravos e soldados trolls. Cruéis além de quaisquer medidas, eles tramam demonstrar sua superioridade sobre todas as outras raças.

A Tormenta

No entanto, todas estas forças destruidoras são *nada*, comparadas à Tormenta. Em tempos remotos, três deuses uniram-se para criar um povo perfeito. Aquela nova raça, os lefeu, logo explodiu em criatividade, ambição e sede de poder. Foram descobertos pelos demais deuses, e então dizimados. Mas seu desejo de viver era sem igual. Renasceram, cresceram, ficaram ainda mais poderosos. Tragaram seu próprio mundo nativo, sua própria cosmologia. Tornaram-se um *multiverso consciente*.

E agora os lefeu invadem Arton, manifestando as áreas de Tormenta — infernos de chuva sangrenta, infestados de demônios insetóides, onde sua própria realidade devora a nossa. Cada área é governada por um Lorde da Tormenta, aberrações de tamanho poder que os próprios deuses são impotentes contra eles. Apenas os maiores heróis de Arton têm alguma chance — uma *pequena* chance — contra os invasores aberrantes.

Shivara Sharpblade comanda o exército do Reinado contra a Tormenta

UM MUNDO DE HERÓIS

Existem as pessoas comuns, medianas. Os camponeses, artesãos, comerciantes, aristocratas. O guarda de milícia e o ladrão de bolsas. Aqueles que tentam viver sem riscos. Aqueles sem grandes ambições, muito menos a intenção de arriscar a vida rastejando em masmorras escuras ou brandindo espadas contra dragões.

Existem os aventureiros. Mais fortes, rápidos ou astutos que a média, aptos a triunfar onde outros falhariam. Movidos pelas mais diversas causas, formam equipes e viajam em busca de missões arriscadas. A morte pode vir de mil formas diferentes — na espada de um tenente hobgoblin, na agulha envenenada de uma armadilha sszzaazita, na magia negra conjurada por um clérigo de Tenebra. Mas, quando vencem, são recompensados com fama, glória e tesouros fantásticos.

Desde demônios aberrantes que devoram nosso universo, a um covil de kobolds que atacam uma aldeia de centauros, Arton oferece desafios de todos os tamanhos. Ser um herói aventureiro, aqui, é uma carreira profissional como outra qualquer. Mais exigente. Mais arriscada. Mas muito mais recompensadora.

Estão em toda parte, nos reinos, cidades e aldeias. Para cada dez ou doze pessoas normais, há pelo menos um aventureiro com maestria em combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra o próprio Arsenal. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo.

O Tom dos Heróis

Tormenta oferece inúmeras opções de personagens muito particulares deste cenário. Quase todas as raças clássicas estão aqui, algumas em regras variantes, além de várias raças novas. Além das onze classes normais, existem duas classes básicas exclusivas — o rígido samurai e o tresloucado swashbuckler.

Suas vinte divindades oferecem Poderes Concedidos diferenciados a clérigos, paladinos, druidas e outros devotos. Seus quase trinta reinos têm Talentos Nativos únicos. Classes de prestígio como o Baloeiro Goblin, Pistoleiro, Explorador da Tormenta e outras completam uma vastidão de opções. É muito simples construir um aventureiro ligado a Arton, um herói pertencente a este mundo.

Arton não é lugar para aventureiros apagados

Arqui-Rival: seja cauteloso ao escolher o seu...

Claro, um jogador nem sempre está disposto a adotar qualquer destas opções. Muitas vezes, tudo que você quer é um simples paladino humano, guerreiro anão, mago elfo ou ranger meio-elfo. Ou ainda, talvez você prefira raças, classes e talentos de outras fontes, como o *Livro Completo do Guerreiro, Aventuras Orientais, Manual dos Planos, Deuses e Semideuses* e outros.

Você vai encontrar, a seguir, onze arquétipos de personagens. Eles podem ser combinados com raças e classes normais de *Tormenta*, e também com materiais de outras fontes, para produzir heróis bem amarrados ao cenário. Nenhum deles modifica mecânicas de regras, não oferece vantagens ou desvantagens especiais em termos de jogo — são apenas idéias para enriquecer o *background*, o histórico de um personagem jogador.

O Arqui-Rival

"Você pensa que é muito forte? Mais forte que Shivara Sharpblade? Eu não pretendo perder para ela. Acha que vou perder para você?"

O invencível clérigo-guerreiro Arsenal. Os arquimagos Talude e Vectorius. A estrela gladiadora Loriane. O dragão-rei Sckhar. Black Skull, o algoz da Tormenta. O pirata sanguinário James K. A selvagem meio-dríade Lisandra. Arton é um mundo repleto de lendas, um mundo de heróis e vilões poderosos. E pelo menos um deles, você pretende superar ou derrotar.

Aventuras: lendas não nascem da noite para o dia, você sabe bem. Antes de pensar em desafiar um grande ícone, você precisa adquirir técnica, experiência e recursos. Viajar com aventureiros é a melhor maneira de conseguir isso — afinal, a maioria das lendas também fez isso.

Suas aventuras às vezes levam você longe de seu adversário, mas qualquer desafio apenas aumentará suas habilidades. No caminho, você pode encontrar seus servos ou asseclas; derrotá-los vai servir como treino. Você vai se surpreender descobrindo sinais da influência de seu rival em lugares distantes. Afinal, ele é uma lenda. E você também será, ao superá-lo.

Você talvez escolha competir com seu rival nos mesmos termos: ser um mago melhor que Talude, um gladiador mais famoso que Loriane. Ou pode tentar superá-lo com sua própria técnica ou estilo — um monge provando a força de sua arte marcial contra um oponente valoroso, um feiticeiro capaz de abater um dragão-rei com sua magia.

Personalidade: você não precisa necessariamente odiar seu rival — pode respeitá-lo, admirá-lo, ou até ser apaixonado(a) por ele(a). Mesmo assim, você tem uma forte motivação para desafiá-lo, uma necessidade irresistível de provar ser o melhor. Cumprir uma promessa para alguém importante, executar uma ordem de sua divindade, realizar um bem maior.

Ou talvez você realmente odeie seu rival com todas as forças, quer muito sua destruição ou humilhação. Para isso, nada melhor que vencê-lo em combate ou superar suas obras.

Maneirismos: você procura pistas e sinais de seu rival em toda parte. Mesmo durante uma missão trivial, acredita que ele tem alguma ligação com tudo, é o culpado de todos os problemas. Você enxerga seu rosto em cada oponente, escuta sua voz em cada ameaça. Quando o grupo enfrenta um bando de adversários, você escolhe aquele que mais lembra seu rival. Acima de tudo, está sempre interessado em técnicas, magias e itens mágicos que sejam mais efetivos contra seu inimigo.

A elfa negra e o monge tamuraniano: Estrangeira e Defensor da Tradição Perdida

Você fala de seu rival o tempo todo. Às vezes exagera seu poder e importância, faz parecer um adversário ainda mais temível. E às vezes o ridiculariza, acusa-o de covarde por nunca surgir em seu caminho. Ouvir qualquer palavra favorável a seu rival pode abalar você profundamente.

Variante: você não está tão interessado em superar seu rival — quer apenas matá-lo. O mundo será um lugar melhor sem ele, ou você será muito mais eficiente em seu lugar. Sua motivação mais provável deve ser a vingança: ele fez algo terrível contra você, ou contra alguém que lhe era caro. Você é tão obcecado com a morte de seu rival, que trocaria a própria alma por uma *Flecha Assassina* [*Maior*] própria para ele, e treinaria anos para aprender a usá-la...

Considerações Mecânicas: dependem da forma que você escolheu para bater seu rival. Para superá-lo em fama ou feitos, provavelmente deve adotar a mesma classe básica, ou uma parecida. Para derrotá-lo em combate, escolha a classe mais eficiente (por exemplo, guerreiros são poderosos contra magos). Na dúvida, seja um ranger e escolha o rival (ou sua espécie) como Inimigo Predileto.

O Defensor da Tradição Perdida

"O que você dizia mesmo sobre minha amada Dama Élfica, humano? Qual o problema? Está difícil falar com uma ponta de flecha tocando sua garganta?"

Muitas culturas de Arton lutam para renascer ou continuar existindo. Da orgulhosa nação élfica de Lenórienn restam apenas fragmentos, e sua própria deusa Glórienn está enfraquecida, quase destituída de sua posição. O Império de Jade foi devastado pela Tormenta, restando apenas sobreviventes esparsos e um pequeno bairro na capital.

A recém-liberta Valkaria começa a lenta reconquista de seu antigo status como Deusa da Humanidade. Bem menos nobres, os furtivos cultistas de Sszzaas também tramam sua re-ascensão. E o próprio continente de Lamnor, arrasado pela Aliança Negra, soma prejuízos irreparáveis em raças, culturas, tradições e crenças. Arton sofreu inúmeras perdas terríveis, e agora precisa de heróis para repará-las.

Aventuras: você é um dos últimos membros de uma raça ou nação extinta, um dos últimos devotos de uma divindade caída, um dos últimos mestres de uma arte perdida.

Você talvez seja o último monge praticante de uma arte marcial milenar tamuraniana. O último bardo capaz de executar certa canção antiga. Um druida ou ranger cujo companheiro animal é o último de sua espécie. Ou até mesmo o último e verdadeiro clérigo de Kallyadranoch, o Terceiro. Você vive aventuras à procura de outros como você, ou para provar ao mundo a força de sua técnica ou crença, inspirando outros a seguir o mesmo caminho e manter viva sua tradição.

Personalidade: você é um orgulhoso defensor de algo maior que você mesmo. Vive por sua tradição, vive para perpetuar os valores de sua raça, nação ou crença — para que, assim, esses valores continuem vivos. Solidão e melancolia muitas vezes são suas companheiras; você está sozinho mesmo entre amigos, e muitas vezes teme estar lutando por uma causa perdida. Mas sua determinação supera esse sentimento, e você segue em frente em sua missão. Acima de tudo, você odeia os responsáveis pela quase extinção de sua tradição.

Maneirismos: você segue rigorosamente os padrões daquilo que representa; sendo um arqueiro arcano élfico, pensa e age exatamente como se espera de um. Fazer diferente seria o mesmo que deixar morrer uma parte daquilo que tenta preservar. Em combate, você sempre demonstra as habilidades de sua tradição, mesmo que não sejam as mais apropriadas no momento: resistir e enfrentar um inimigo poderoso pode não ser o melhor curso de ação, mas com mil demônios, é aquilo que um Anão Protetor de Doherimm faz melhor!

Fale constantemente a respeito de sua tradição, pois você precisa que outras pessoas saibam sua importância. Seja amistoso com aqueles que demonstram curiosidade e respeito, e implacável contra aqueles que caçoam de seus valores. Você não dá importância a inimigos pessoais — mas persegue até os confins do mundo qualquer inimigo de sua tradição.

Variante: você não pertence originalmente à tradição perdida, mas por alguma razão, deseja praticá-la ou protegê-la. Talvez seja um meio-orc salvo por uma gentil clériga élfica, e agora protege todos os elfos. Derrotado em duelo por um samurai, um minotauro talvez deseje ser samurai também. Em alguns casos você vai enfrentar o obstáculo adicional de ser aceito como um praticante incomum dessa tradição.

Considerações Mecânicas: embora *Tormenta* ofereça várias tradições quase perdidas, esta é sua chance de adotar um personagem único e exótico. Escolha, em outros livros e jogos, uma raça, classe ou classe de prestígio não existente em Arton — e seja seu "último representante".

O Estrangeiro

"Sim, isso mesmo! Um gnomo! Sou um gnomo! Não, eu NÃO me chamo Lorde Niebling, quantas vezes preciso repetir?"

Você não é artoniano.Veio de uma terra distante, ou mesmo de outro Plano Material. Durante uma breve parada de Vectora em seu mundo nativo, você embarcou na cidade e veio acabar no Reinado. Um portal de entrada para a Academia Arcana acaba de ser inaugurado em sua cidade. Foi trazido pelas tempestades planares no Deserto da Perdição. Talvez você seja até mesmo um homem-fera Moreau, nativo dos recém-descobertos Reinos de Moreania. Estrangeiros chegam a Arton de muitas formas.

Aventuras: esta terra oferece infinitas chances de aventura. Talvez você decida estabelecer-se aqui, reunindo forças com heróis nativos para conquistar fama e fortuna. Ou talvez esteja procurando um caminho de volta para casa. Em ambos os casos, viajar com aventureiros é a melhor forma de alcançar seu objetivo.

Arton é bem diferente de sua própria terra, mas felizmente algumas coisas nunca mudam. Humanos governam reinados, anões cavam ouro sob as montanhas, elfos disparam flechas, halflings moram em tocas. O efeito do aço contra a carne ainda é o mesmo. A magia arcana ainda requer estudo ou sangue mágico. Pelo menos um dos deuses locais é similar àquele que você servia (talvez seja o próprio, usando outro nome). E aventureiros continuam formando equipes e saqueando masmorras.

Personalidade: você é curioso sobre esta terra e suas peculiaridades, suas novas raças, os estranhos costumes de seus reinos, suas personalidades. Talvez esteja abismado, talvez indignado, saudoso de seu "mundo normal". Algumas diferenças podem ser chocantes. Minotauros, goblins, centauros e nagahs circulando em cidades humanas, como se fossem gente? Elfos expulsos de suas terras por goblinóides? Dragões governando reinos? Paladinos imortais? Balões goblins? Armas de pólvora? Sprites? Uma tempestade de sangue? Em que lugar insano você veio parar?

Maneirismos: você mal consegue disfarçar seu espanto diante de tantas novidades e estranhezas. Faz constantes comparações entre Arton e as coisas "como eram lá em casa", citando deuses e reinos de sua terra. Maravilhas como a Estátua de Valkaria fazem você perder o fôlego, enquanto elfos com caudas podem deixá-lo revoltado.

Conforme a ocasião, talvez você tente "consertar" o que acha estar "errado". De onde veio, minotauros e goblins são monstros — você pode sentir-se indisposto a tolerá-los, ou até impelido a atacá-los. Derrotar um dragão tirano para libertar um reino também soa como algo necessário. E nada, NADA poderia ser mais errado que um estúpido "general bugbear" controlando um continente inteiro!

Variante: você é descendente de estrangeiros, mas nasceu ou cresceu em Arton. Acostumado a este mundo, você não estranha suas características e costumes — mas sabe que, por alguma razão, é alguém diferente. Sua aparência e poderes deixam claro que você não pertence totalmente a este lugar, sua vida é uma constante busca por identidade.

Considerações Mecânicas: da mesma forma que o Defensor da Tradição Perdida, este arquétipo oferece uma oportunidade para personagens de outros jogos ou cenários. Considere ser um gnomo ou elfo-negro (que não existem em Arton como raças nativas). Adote raças de acessórios importados como *Races of Stone, Races of Wild, Races of Destiny, Frostburn, Sandstorm, Stormwrack* e outros.

O Desafiador da Tormenta

"Perigoso?! Rastejar em uma masmorra cheia de zumbis?! Venha aqui, vou contar algo perigoso de verdade..."

A Tormenta é a maior ameaça enfrentada por Arton em toda a sua história. Todos sabem disso, mas alguns recusam-se a aceitar — desperdiçam tempo e recursos preciosos caçando dragões, desbaratando cultos a deuses malignos, desafiando tiranos, dando atenção a goblinóides estúpidos. Mas não você. O perigo máximo está bem ali, sob as nuvens sangrentas. E perigo máximo requer coragem máxima!

Aventuras: aqueles que ousam desafiar a Tormenta estão, com plena certeza, protegendo o futuro de Arton. Estão evitando que a realidade lefeu apague este mundo da existência. Os que desafiam a Tormenta são, também, os mais bravos ou loucos heróis conhecidos. Porque poucos, *muito poucos* sobrevivem. *Nenhum* sem cicatrizes, físicas ou mentais.

Você entende que entrar despreparado na Tormenta é tolice. Antes de sonhar em desafiar um Lorde da Tormenta, precisa conquistar poder, experiência e equipamento adequado, em jornadas que podem exigir uma vida de aventura. Mas, nesse meio tempo, a Tormenta pode ser desafiada de outras formas. Perseguindo espiões lefeu, atacando cultos de adoradores dos Lordes, recapturando cobaias fugitivas. Nesta guerra há lugar para todos com a coragem necessária.

Personalidade: você tem orgulho de sua escolha. Desafiadores da Tormenta são os heróis mais prestigiados de todos — a Tormenta é o perigo extremo, então seus adversários são *aventureiros extremos*. Se um herói "comum" é admirado por abater dragões, salvar cidades ou resgatar almas em outros planos, os Desafiadores são celebridades entre os próprios heróis, são a elite aventureira. Você exige respeito, e quase sempre consegue.

Maneirismos: ser um aventureiro oferece fama, glória e riqueza em troca de altos riscos. Ser um Desafiador da Tormenta oferece cem vezes mais fama, glória e riqueza, em troca de morte ou loucura quase certas. Você entende o risco que corre, mas está disposto a aceitar. Você vive o momento, aproveita a vida, porque sabe que tem boas chances de estar louco ou morto no futuro bem próximo.

Sua voz muda para um tom sinistro, sempre que você diz algo relacionado à Tormenta. Você não admite que o perigo da tempestade seja menosprezado, ou tratado com desdém. Por outro lado, você faz constantes comentários depreciativos sobre qualquer outro tipo de ameaça — dragões, mortos-vivos, gigantes... todos empalidecem, diante dos horrores da tempestade!

Variante: em vez de alguém que planeja desafiar a Tormenta no futuro, você é alguém que já fez isso — e sobreviveu. O evento marcou sua vida para sempre. Hoje você vive aventuras para estar melhor preparado, ser vitorioso em um novo

Companhia Rubra: os maiores desafiadores da Tormenta

confronto com os demônios. Ou você simplesmente quer esquecer os horrores que viveu, aceitando desafios mais brandos.

Considerações Mecânicas: considere adquirir talentos ou magias próprias contra a Tormenta. Pense também em preencher pré-requisitos para as classes de prestígio Explorador da Tormenta e Mago da Tormenta. Caso você seja um ranger, será quase obrigatório adotar demônios da Tormenta como Inimigos Prediletos.

O Explorador Acadêmico

"Incrível! Esta ruína não pertence a nenhuma civilização conhecida! Vocês aí, tenham a bondade de afastar logo esses trolls tão incômodos. Tenho que examinar esta inscrição..."

Conhecimento é poder. Estudar com velhos mestres na Academia Arcana, ingressar como recruta no Protetorado do Reino, vasculhar as bibliotecas de Tanna-Toh, ser aceito como pupilo de um herói veterano... são bons primeiros passos, mas não passam disso. Os maiores e mais valiosos segredos estão bem escondidos, nas profundezas das masmorras, no covil dos dragões. Conhecimento é um tesouro como outro qualquer, e tesouros não são facilmente conquistados.

Aventuras: você viaja com aventureiros porque eles exploram lugares onde ninguém jamais esteve, lugares que escondem conhecimento valioso. Uma magia arcana perdida, um mapa para a tumba de um antigo rei, um tratado élfico original de Lenórienn, uma técnica marcial secreta de Tamu-ra, um pergaminho sobre a lendária Flecha de Fogo... você sabe que não encontrará essas informações em templos e bibliotecas públicas. Talvez tenha que arrancá-las dos dedos mortos de uma múmia, ou em meio ao tesouro de um dragão derrotado.

O que fará com esse conhecimento? Essa decisão pertence a cada um. Você pode ser generoso, partilhando o que conquistou com grandes instituições, e talvez seja bem recompensado por isso. Talvez prefira oferecer às pessoas certas (ou erradas) por um bom preço. Ou ainda, você pode beneficiar-se sozinho desse conhecimento, tornando-se o único mago capaz de lançar certa magia, o único guerreiro portador de certo talento... mas cuidado, outros tentarão tomar esse segredo de você!

Personalidade: você é um pensador sensato, apóia suas conclusões em provas concretas. Mas também entende que muitas histórias têm várias versões, muitas lendas têm um fundamento de verdade, e tudo está cercado de rumores e boatos — neste mundo, nada é 100% correto. Embora nem sempre seja possível, você gosta de saber onde está pisando. Antes de uma viagem, trata de recolher o máximo possível de informações sobre o lugar. Se espera encontrar certo tipo de monstro, está disposto a perder um ou dois dias em sua biblioteca, pesquisando seus poderes e fraquezas.

Maneirismos: você faz comentários acadêmicos em voz alta sobre tudo — seja para alertar seus companheiros, seja para exibir suas próprias habilidades sem qualquer modéstia. Durante um combate, você é o primeiro a citar os nomes de seus adversários, seus poderes e fraquezas. Inscrições, livros e pergaminhos encontrados ao longo da aventura merecem toda a sua atenção. Você faz o possível para evitar a destruição de pistas importantes.

Você fala de modo erudito, formal. Trata de corrigir seus colegas quando dizem algo incorreto, sendo bem capaz de irritá-los bastante com isso. Faz constantes citações aos trabalhos de grandes mestres. Faz muitas perguntas, relevantes ou não, para todos que conhece. Fica fascinado com novas descobertas, quase a ponto de ignorar um perigo imediato.

Variante: quem tem tempo para preparativos? Perder dias estudando livros empoeirados, quando uma antiga pirâmide de Azgher pode ser saqueada por ban-

Exploradora Acadêmica e Soldado da Fortuna: olhares diferentes sobre a mesma relíquia

didos a qualquer momento? Você é impulsivo e apressado, disparando para a próxima expedição sem ao menos arrumar direito a mochila. Enquanto seus colegas examinam um aposento do templo, você já está metido no corredor seguinte.

Considerações Mecânicas: este arquétipo não faz muito sentido sem graduações em Conhecimento, dependendo de sua área.

O Soldado da Fortuna

"Certo, claro, salvar o Reinado é elogiável, defender o bem e ordem é uma coisa linda, blá-blá-blá. Agora vamos falar sério, quanto sua igreja pretende nos pagar?"

Ser aventureiro é aceito como uma profissão — tremendamente perigosa, mas também tremendamente lucrativa. Boa parte da economia e cultura artoniana é baseada na atuação de heróis profissionais, eles movem quase todo o ouro no mundo. Aceitam-no como pagamento por seus serviços, encontram-no nos covis dos monstros... e um dia tombam mortos em alguma masmorra, deixando ali seus tesouros pessoais, para serem encontrados por uma próxima geração de aventureiros!

Aventuras: muitos heróis lutam por suas raças, reinos, deuses, ideais. Você luta por dinheiro. Não há nada errado com isso — você é um profissional, e profissionais são (ou deveriam ser) pagos por seus serviços. Você arrisca a vida cada vez que decide meter-se em alguma ruína, caçar algum artefato para um velho ricaço, salvar uma vítima de cultistas... então, nada mais justo que receber um bom pagamento. Se puder encontrar algum tesouro mágico no caminho, melhor ainda!

A maior parte dos aventureiros usa seus tesouros conquistados para adquirir melhores armas, armaduras e itens mágicos. Talvez esse também seja o seu caso. Ou talvez você tenha outro uso para sua riqueza, um objetivo maior. Comprar um castelo para sua família. Erguer um templo em homenagem à sua divindade. Abastecer uma loja de itens mágicos. Reconstruir um povoado arrasado por monstros. Pagar pela ressurreição de uma pessoa amada. Sim, talvez você seja rotulado como mercenário — mas ouro pode realizar muitas boas obras.

Por outro lado, seus objetivos pessoais talvez não sejam assim tão nobres. Muito ouro nas mãos certas pode comprar um belo harém de escravas em Tapista...

Personalidade: você não acha ruim livrar o mundo de monstros e vilões, mas em geral quer ser pago por isso. Seus colegas talvez olhem atravessado quando você começa a falar de preços e custos, mas alguém aqui precisa pensar nas questões materiais da vida. Mesmo o paladino mais virtuoso e caridoso precisa de muito ouro para comprar sua couraça brilhante. Além disso, quando chega o momento de dividir o tesouro, todos querem sua parte, não é? (Talvez o monge não queria, mas isso é problema dele...)

Maneirismos: você é rigoroso em relação a dinheiro. Se alguém deseja alugar suas habilidades, deve estar disposto a fazer o sacrifício adequado, e seus serviços não são baratos. Lágrimas e súplicas não amolecem seu coração, nem vão pagar por seus jantares em tavernas de luxo. Bem, talvez você possa fazer um desconto. Ora, diabos, está bem! Deve haver algum ouro na masmorra, de qualquer forma...

Você é o primeiro a perguntar: quanto? Vai barganhar pelo melhor preço, nenhum constrangimento o impedirá de fazê-lo (mas pode impedi-lo de exagerar...). Você também é o primeiro a vasculhar os pertences dos oponentes caídos. Aliás, verifique se a criatura recém-derrotada não tem partes que sirvam de ingredientes para magos. Um tentáculo de tigre-de-Hyninn *deve* valer alguma coisa.

Variante: você é um *bom vivant*. Com a vida por um fio cada vez que participa de uma aventura, você sabe que pode não estar mais neste Plano Material para aproveitar qualquer riqueza acumulada. Arriscar o pescoço, agarrar tesouro, usá-lo para comprar melhor equipamento mágico, e então voltar a arriscar o pescoço outra vez?! Bobagem! Taverneiro, traga mais daquele caríssimo vinho élfico!

Considerações Mecânicas: adquira graduações máximas em perícias úteis para negociações: Avaliação, Diplomacia, Blefar, Sentir Motivação.

O Fora-da-Lei

"Minha pequena, o grande Tauron ensina que o forte deve proteger o fraco, e o fraco deve ser escravo do forte. Sou mais forte que você. Entende onde quero chegar?"

Muita coisa é proibida ou considerada tabu no Reinado. O porte, comércio e uso de armas de pólvora. A prática da necromancia. Escravidão de seres inteligentes. Conjuração de magias ligadas à Tormenta. Pirataria. Invocação de monstros e demônios. Cultos a divindades como Nimb, Keenn, Ragnar, Sszzaas, Megalokk e Tenebra — especialmente quando incluem rituais e sacrifícios humanos. Claro, o Reinado é extenso, grande parte de seu território nunca recebe visitas regulares de patrulhas. Ou, pelo menos, nenhuma patrulha capaz de deter você.

Aventuras: você adota métodos considerados criminosos, ou pelo menos indignos de elogios, na maior parte do mundo conhecido. Por isso você viaja com colegas aventureiros de mente aberta, que não se importam (muito) com seus procedimentos. Eles entendem que destruir vilões e salvar Arton, às vezes, requer soluções drásticas que muitas autoridades não aprovariam. Na escuridão das masmorras, a única lei é a sobrevivência do mais apto — e você está disposto a lançar mão de qualquer recurso para sobreviver e vencer.

Muitos aventureiros caçam tesouros para aprimorar suas habilidades, e você não é exceção. A diferença é que alguns assim chamados "heróis" não tocariam em certas coisas que você procura. Seu colega paladino não aprova que você

Samurai e swashbuckler: a Lei e o Fora-da-Lei

estude o grimório do lich derrotado — mas ele mudará de idéia quando você invocar um batalhão de esqueletos contra o próximo adversário da equipe.

Personalidade: você tem suas convicções pessoais, faz o que acredita ser melhor ou mais certo, e não admite que sua liberdade seja questionada por homens ou deuses. As leis da sociedade não lhe servem, você entende que precisa fugir ou acobertar suas atividades. Mas ainda assim, acha que vale a pena.

Você não se importa muito com aquilo que os outros pensam a seu respeito. Mas a amizade de seus companheiros — que aceitam seus métodos proibidos, e estão dispostos a arriscar-se viajando com você — será uma das coisas mais importantes em sua vida. Amigos de confiança são raros para gente como você.

Maneirismos: você não fala muito sobre si mesmo ou sobre o passado. Mesmo que tenha orgulho de seus métodos, sabe que é melhor guardar esse orgulho para si próprio. Mas, quando acusado, será implacável em justificar suas ações e convicções. Não vai tolerar hipocrisia: você não salvou vidas com suas habilidades? Não protegeu este maldito Reinado com seus poderes?

Claro, você fica muito nervoso na presença de agentes da lei, evita qualquer conversa ou contato com eles. Ou talvez seja audacioso e imprudente o bastante para brincar com o perigo, cometer crimes bem debaixo de seus narizes. Ou ainda desafiar sua autoridade abertamente, sem temor.

Variante: você pratica uma atividade proibida apenas em certas nações, ou censurada apenas por grupos restritos. Por exemplo, a presença de semi-humanos é indesejada no reino de Yuden; praticar magia arcana é proibido em Portsmouth; e portar armas é pouco apreciado em Ahlen. Você terá problemas sérios apenas nestes reinos específicos, e aborrecimentos ocasionais quando encontrar seus nativos em outras regiões.

Considerações Mecânicas: além dos exemplos já citados, este arquétipo é também interessante para ladinos, ou quaisquer personagens de tendência Caótica (que prezam por sua liberdade) e/ou Maligna. Considere também pertencer a uma raça monstruosa pouco bem-vinda no Reinado, como kobolds, gnolls, trogs, hobgoblins, bugbears, homens-lagarto e outras.

A Lenda Viva

"Princesa Tanya? Viva? Prisioneira dos hobgoblins em Lenórienn? Bem, eu diria que salvar a última princesa élfica deve dar algum trabalho aos contadores de aventuras..."

Em um mundo superpovoado de heróis, um mundo colorido com raças exóticas, como ser alguém especial? Diante de arquimagos que levitam montanhas e tomam chá com deusas, sumo-sacerdotes em armaduras místicas faiscantes, heróis épicos

libertadores de deusas... como você pretende construir sua própria lenda? Como colocar seu nome entre os grandes heróis ou vilões? Você encontrará um meio.

Aventuras: você não rasteja em masmorras apenas para matar monstros e conseguir tesouros — são apenas meios para um fim. Você planeja algo muito maior, conquistar fama e glória em um mundo de celebridades. Cada dragão destruído, cada vítima resgatada, cada aldeia salva contribuem para alimentar sua fama. Aos poucos você aperfeiçoa suas habilidades, conquista melhores poderes e arsenal mágico, torna-se apto a desafios cada vez maiores.

Arton é plena de desafios provocantes, ainda invictos. Quem deve descobrir a Flecha de Fogo e matar Thwor Ironfist? Quem roubará de Leon Galtran o título de ladrão mais procurado do Reinado? Quem baterá Mestre Arsenal em combate, salvará a Princesa Tanya, afundará a Bravado de James K, ou vencerá o primeiro Lorde da Tormenta? Até quando monstros e vilões como o Camaleão, o Dragão-de-Aço, Lorde Enxame e tantos outros ficarão impunes? Quem será o mais novo sumo-sacerdote do Panteão? Aquele que realizar qualquer destas façanhas, será a próxima lenda artoniana.

Personalidade: você entende seu papel na ordem das coisas: Arton é um palco de grandes aventuras, grandes sagas, nas quais você e seus colegas são os verdadeiros protagonistas. Outros podem reclamar, cruzar os braços, resmungar que "Fulano deveria acabar com a Tormenta", "Cicrano deveria acabar com a Aliança Negra". Pessoas assim não passam de covardes conformados. Você sabe bem, tais missões pertencem aos maiores heróis do mundo. Pertencem a você.

Maneirismos: sua grande preocupação é garantir que todos saibam quem você é — o que pode tornar as coisas difíceis em situações que exigem sigilo. Você anuncia seu nome em voz alta ao entrar em um aposento, e costuma falar de si mesmo na terceira pessoa. Talvez possua também um título próprio, como "Katabrok o Bárbaro", "Andrus o Aranha"...

Não é raro que você corra riscos desnecessários para tornar sua história emocionante, inesquecível. Arrisca manobras que podem matá-lo em caso de falha, mas serão memoráveis se bem-sucedidas. Desafia adversários que não tem chance de vencer. Comete crimes nas barbas da guarda. Flerta com esposas de regentes.

Você provavelmente tem uma marca registrada, um estilo próprio e inconfundível, que não deixará dúvidas sobre sua passagem em cada lugar. É um herói mascarado com um nome glamouroso e passado misterioso? Risca nas paredes a inicial de seu nome com a espada? Utiliza armas ou magias personalizadas? Toca uma canção? Segue algum código de conduta, como jamais matar seus oponentes, ou sempre deixar uma rosa nos lugares por onde passa?

Variante: você não quer apenas fama e glória mundanas, seu plano é mais ambicioso: tornar-se um deus menor. Neste mundo de magia divina intensa, qualquer personagem épico (acima de 20º nível) pode ascender ao status de divindade, basta um número suficiente de pessoas acreditar nisso. Veja, em *O Panteão*, mais detalhes sobre deuses menores.

Considerações Mecânicas: adote talentos, armas ou magias exóticas. Nade contra a corrente, faça combinações improváveis de raças e classes: anão mago, elfo bárbaro, goblin bardo, sprite guerreiro, meio-orc swashbuckler...

O Perturbado

"Sou a Guardiã da Ponte! Eu protejo a ponte, não deixo ninguém atravessar... ei, você aí! Aonde pensa que vai? Não vai tentar atravessar a ponte?! Volte aqui, trate de cruzar logo essa porcaria de ponte!"

Mesmo o aventureiro mais embrutecido, às vezes, vive realidades duras demais. Não há elfo ou tamuraniano sem traumas pela perda de sua nação. Não há explorador da Tormenta sem a mente lesada, nem visitante do Reino de Nimb que preserve sua sanidade total. Cativeiro ou experimentos perpetrados por maníacos. Tortura nas mãos de cultistas. A visão de um dragão-rei em sua forma real. Aberrações. Mortos-vivos. Arton oferece maravilhas indescritíveis — mas, infelizmente, também parece mostrar horrores igualmente indescritíveis.

Aventuras: talvez você tenha alguma boa razão para se aventurar — mas essa boa razão está enterrada sob camadas de inquietação e loucura. Um evento traumático no passado mudou você, destruiu a pessoa que foi um dia. É difícil viver entre pessoas normais, você é chamado de louco, até acusado de possessão demoníaca. Suas habilidades especiais fazem você ser considerado ainda mais perigoso. Não há mais lugar para você em uma sociedade normal, exceto em um manicômio.

Felizmente, seus colegas acham que seus talentos são úteis e compensam sua demência (na maior parte do tempo, pelo menos...). Talvez até considerem você divertido. Aliás, meter-se em ruínas escuras e caçar monstros devoradores de carne humana seja o trabalho perfeito para alguém como você...

Personalidade: muita gente diz que você é louco. Talvez você mesmo seja uma dessas pessoas, talvez não — só alguém com convicções ou percepções diferentes da maioria. Você acha perfeitamente natural ficar furioso, ou chorar sem controle, quando alguém menciona aquele incidente. Quem não ficaria assim? Como alguém pode querer julgá-lo, sem sofrer o que você sofreu?

Sua visão das coisas, claro, difere bastante do que é considerado normal. Por que seus colegas insistem em passar fome, quando a masmorra tem tantas baratas?

Por que deixar a camponesa viver, quando ela é obviamente um demônio disfarçado? E quem são eles para dizer que você segura a espada pelo lado errado?

Maneirismos: a loucura é a pior prisão, porque aprisiona sua mente, limita suas escolhas. Dependendo de sua perturbação, é difícil (ou mesmo impossível) fazer ou deixar de fazer certas coisas. Talvez você não consiga sair na chuva. Talvez tenha que beijar todas as mulheres de olhos verdes que encontre. Talvez não suporte o cheiro de limões.

Mesmo quando suas piores perturbações não se manifestam, você se comporta de formas estranhas. Faz comentários sem sentido, fica espantado com eventos comuns, ou indiferente a coisas fantásticas. Talvez nem mesmo tenha maneirismos típicos, sendo quase imprevisível.

Variante: você sofreu uma desfiguração física grave, tão apavorante que as pessoas ficam horrorizadas com sua aparência. Embora seu comportamento seja normal, ainda assim você tem dificuldade em lidar com pessoas, sendo não raras vezes considerado um monstro.

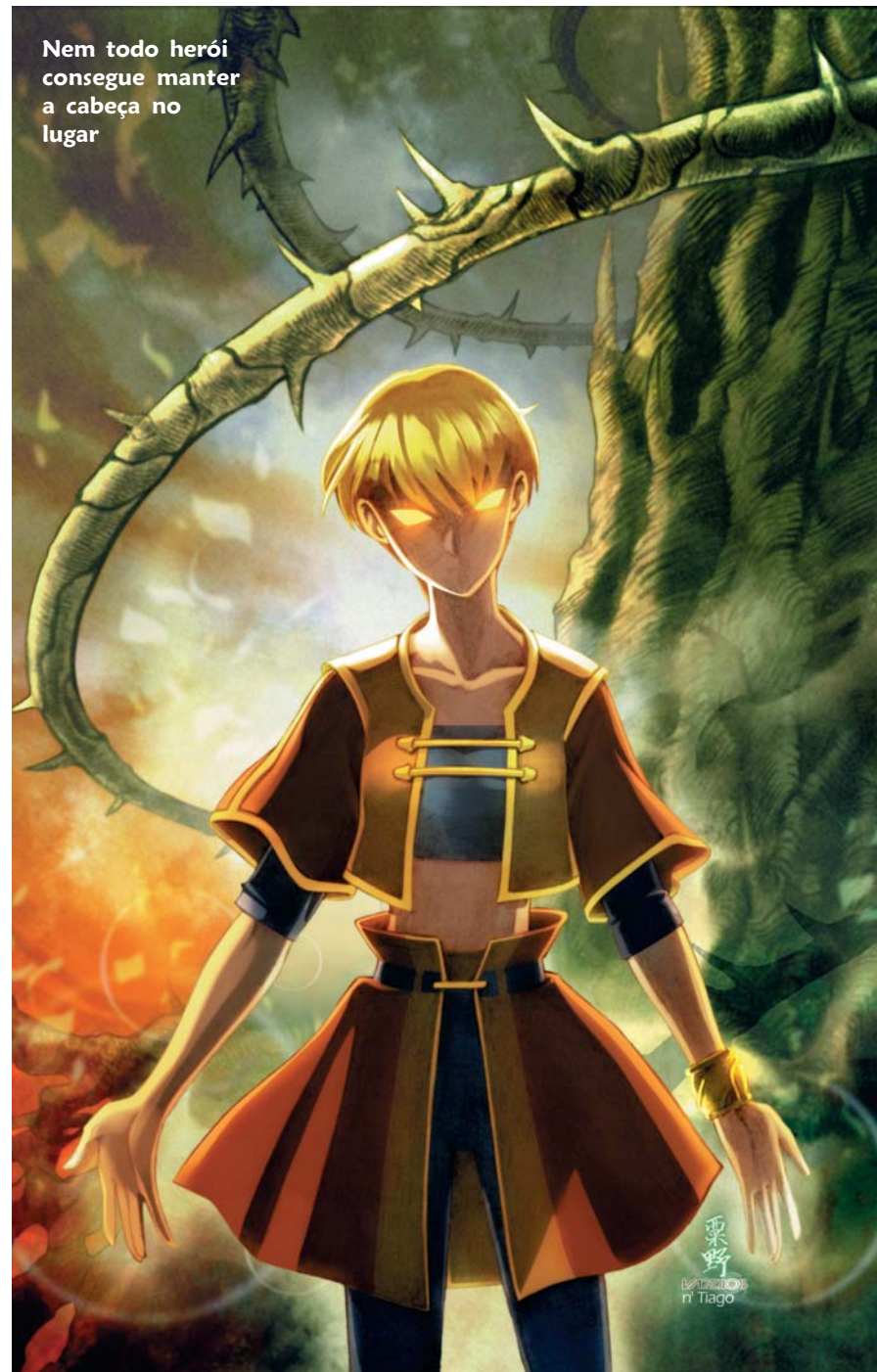
Considerações Mecânicas: quase nenhum acessório oficial de D&D tem regras para defeitos (eles ocupam apenas meia página em *Unearthed Arcana*). Então adquira um ou mais Defeitos do *Manual 4D&T* (alguns deles também vistos na revista DRAGONSLAYER 6) para representar seus problemas mentais ou físicos. Considere também usar as regras para insanidade vistas em *Área de Tormenta.*

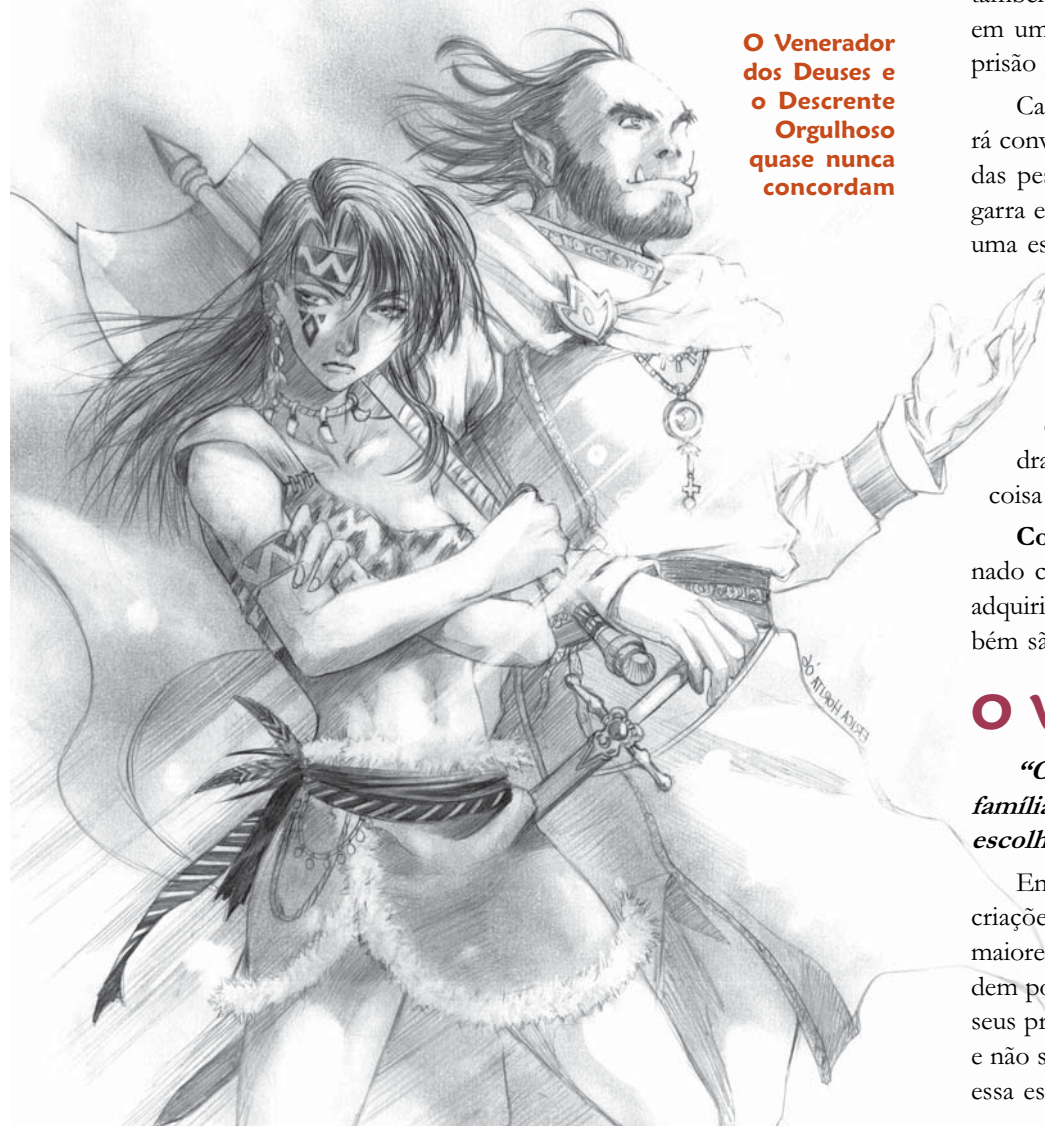
O Descrente Orgulhoso

"Valkaria não criou os humanos para se ajoelharem perante os deuses. Ela nos criou para superá-los. Então levante esse rabo daí!"

Os deuses comandam o mundo conhecido. Concedem magia, milagres, a própria vida — mas demandam devoção, adoração, ou mesmo sacrifício. Graças a esse acordo ancestral entre mortais e deidades, impérios ascendem, raças e nações prosperam. Mas nem todos acreditam que o destino da humanidade (e quaisquer outras raças) seja curvar-se a outros seres. Muitos rejeitam o poder divino, acreditam que a verdadeira vitória é conquistada com o próprio esforço, com as próprias mãos. Você é uma dessas pessoas.

Aventuras: você não duvida da existência dos deuses — com todos esses clérigos, paladinos, sumo-sacerdotes e avatares perambulando pelo Reinado, apenas um idiota completo duvidaria. No entanto, você acha que as pessoas não deveriam simplesmente cruzar os braços e orar por ajuda, esperar que alguém mais poderoso resolva seus problemas. Devemos lutar nossas próprias batalhas, realizar nossas próprias façanhas. Você participa de aventuras para provar sua força, para conquistar poder, experiência, tesouros e magias com seu esforço.

Nem todo herói consegue manter a cabeça no lugar

O representante máximo de seu ponto de vista governa Vectora, uma das grandes maravilhas de Arton. Vectorius, demonstrando a tolice de seu rival Talude em servir à Deusa da Magia, construiu o Mercado nas Nuvens sem qualquer auxílio divino, apenas com seu próprio poder arcano. Aventureiros nativos do reino de Salistick quase sempre também partilham dessa filosofia.

Personalidade: você tem a confiança de quem pode cuidar da própria vida e enfrentar qualquer dificuldade sem ajuda — ou, pelo menos, sem ajuda divina.

O Venerador dos Deuses e o Descrente Orgulhoso quase nunca concordam

Você tem dificuldade em tolerar conjuradores divinos, sente por eles uma mistura de pena e desprezo. Eles trocam sua liberdade por servidão. Suas vidas, suas vontades não lhes pertencem. Que tipo de gente sem orgulho, sem amor-próprio, sujeita-se a essa condição de escravo? Ninguém nunca fará você ajoelhar-se para ninguém, mortal ou imortal.

Maneirismos: você faz pouco-caso de servos dos deuses, trata-os como simples empregados ou coisa pior. É sempre o primeiro a lembrar que deuses também cometem erros — não havia, até tempos recentes, uma deusa prisioneira em uma estátua por crimes contra seus "irmãos"? Ela não foi resgatada de sua prisão por "simples mortais"?

Caso venha a tornar-se amigo ou colega de um conjurador divino, você tentará convencê-lo a afastar-se desse caminho indigno. Você não admite que os feitos das pessoas comuns, dos seres de carne e sangue, sejam menosprezados. Com garra e dedicação, um herói pode matar o maior dos dragões — e não precisa de uma espada *vingadora sagrada* para isso.

Variante: você não apenas recusa-se a servir deuses, como também trata de culpá-los pelos problemas do mundo. Não foi Ragnar o responsável pela vitória da Aliança Negra? Não tem sido Sszzaas a corromper o Reinado com seus cultistas e homens-serpente? Os malditos minotauros escravistas, não são crias de Tauron? Megalokk não infesta o mundo com dragões e monstros? Ah sim, e essa Tormenta, com certeza também deve ser coisa deles...

Considerações Mecânicas: este arquétipo não faz sentido quando combinado com classes conjuradoras divinas. Por sua grande determinação, considere adquirir o talento Vontade de Ferro. Talentos Nativos do reino de Salistick também são uma excelente opção para você.

O Venerador dos Deuses

"O toque dos deuses está em toda parte! O Panteão é uma grande família e, como toda família, tem suas desavenças. Mas como eu poderia escolher apenas um?"

Em Arton, é impossível ignorar os deuses. Sua obra permeia a paisagem, suas criações povoam o mundo. No grande tabuleiro de Khalmyr, vinte divindades maiores movem suas peças, travam jogos milenares de poder e influência. Concedem poderes a clérigos, druidas, paladinos e outros devotos, que em troca seguem seus preceitos. Mas os deuses são exigentes, ciumentos: escolha servir a um deles, e não será favorecido pelos demais. Você ama os deuses, mas preferiu nunca fazer essa escolha.

Aventuras: você percorre o mundo para presenciar as obras dos deuses. Maravilha-se com as florestas de Allihanna, as montanhas de Khalmyr, as praias do Oceano. Deleita-se com o calor de Azgher e o frescor noturno de Tenebra. Encanta-se com os elfos de Glórienn, os minotauros de Tauron, os halflings de Hyninn. Nas cidades, visita os grandes santuários de Khalmyr, Valkaria, Tanna-Toh. Em terras selvagens, embrenha-se em selvas e pântanos para descobrir templos secretos de Ragnar, Megalokk, Sszzaas. Todos os deuses merecem sua atenção.

Você não é necessariamente um conjurador divino — a mágica divina sem dúvida é uma dádiva maravilhosa, mas você tem outros recursos. Seus próprios talentos, sua própria vida, não foram presentes dos deuses? Sua força e fúria bárbara não vieram de Keenn? Sua música de bardo não foi ensinada por Tanna-Toh? Não veio de Wynna seu dom para a magia arcana, enquanto suas artes marciais foram inventadas por Lin-Wu? Os deuses criaram tudo, e você tem orgulho em ser parte desse todo.

Personalidade: estar entusiasmado significa "ter Deus dentro de si", e você permanece em constante estado de entusiasmo. Você sabe que vive em um mundo fantástico, colorido, moldado por mãos de infinita sabedoria. Em cada manhã, cada refeição, cada respiração, você percebe sua presença poderosa. É uma felicidade estar vivo para presenciar tantos milagres.

Uma pena você possuir apenas uma vida — e apenas uma morte, quando sua alma pertencerá a apenas um Reino dos Deuses. Antes que isso aconteça, você espera ser capaz de fazer suas próprias viagens planares, para percorrer os Reinos livremente.

Maneirismos: você adora ouvir e contar histórias sobre os deuses (na verdade, você deve saber mais sobre o Panteão que alguns clérigos...). Na presença de um conjurador divino, você faz muitas perguntas sobre sua divindade patrona, ouvindo fascinado — mas, ao mesmo tempo, é incapaz de entender sua devoção exclusiva a um único deus.

Você constantemente cita provérbios ligados aos deuses, e trata outras pessoas por títulos como "filho de Glórienn" ou "servo do Deus-Dragão". Conforme a situação, também tem o hábito de fazer exclamações exóticas, como "pela estátua de Valkaria!" ou "que Nimb o carregue para seus domínios de loucura, maldito!"

Variante: você não respeita ou admira todos os deuses em igualdade, mas tem seu próprio grupo de favoritos — possivelmente, deuses com tendências compatíveis com a sua, ou que sejam aliados entre si. Você enaltece os feitos de suas divindades eleitas, e faz chacota de seus adversários.

Considerações Mecânicas: adquira graduações máximas em Conhecimento (religião) e o talento Foco em Perícia, que praticamente definem você.

Exploradores de Galrasia: nenhum grupo de aventureiros é exótico demais

NOVOS TALENTOS

TALENTOS [Tormenta]

Este grupo de talentos oferece certos poderes e habilidades ligadas aos lefeu. Em muitos casos, são versões menores das qualidades especiais dos próprios demônios da Tormenta. Em outros, são imunidades adquiridas através do contato prolongado com os horrores da tempestade.

Adquirir talentos [Tormenta] torna você cada vez menos humano ou humanóide. Para cada talento [Tormenta] escolhido, você perde um ponto permanente de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Porque toda criatura com pelo menos 1 ponto de Carisma sabe a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela mesma; mas, na Anti-Criação lefeu, *não há* diferença entre você e algo que não seja você.

Anatomia Insana [Tormenta]

Seus órgãos vitais não ficam exatamente onde deveriam, sendo mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar um acerto decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação leve*.

Aparência Inofensiva

Por algum motivo, você não parece perigoso. Talvez por ser uma mulher, talvez por parecer fraco ou inválido, talvez pertencer a uma raça de tamanho pequeno... de qualquer forma, seu aspecto pouco ameaçador pega o adversário desprevenido.

Pré-requisitos: Car 13+, Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em sua iniciativa, apenas contra um oponente que nunca viu você lutar antes, e que pertença à mesma categoria de tamanho que a sua ou maior.

Carapaça [Tormenta]

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

Pré-requisito: Con 15.

Benefício: você recebe +1 de bônus de armadura natural. Este bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos [Tormenta] que você possuir.

Corpo Aberrante [Tormenta]

Sua carne, mesclada à matéria vermelha da Tormenta, recebeu uma resistência impressionante.

Pré-requisitos: Con 15, outro talento [Tormenta].

Benefício: você possui redução de dano 1/mágica. Esta redução de dano aumenta em 1 para cada dois outros talentos [Tormenta] que você possuir.

Flerte Estratégico

Em pleno combate, você consegue seduzir ou embaraçar adversários do sexo oposto com uma manobra audaciosa (e nada educada). Por exemplo, beijando sua adversária durante a luta, colocando uma rosa em seu cabelo, ou usando a espada para rasgar sua roupa e revelar partes interessantes de sua anatomia...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate contra um(a) adversário(a) de sexo oposto. Se tiver sucesso, sua vítima fica embaraçada e sofre –2 de penalidade em suas jogadas de ataque até o fim do combate.

Identidade Fraca [Tormenta]

Você está perdendo sua individualidade e tem dificuldade em tomar decisões sem ajuda. No entanto, quando você recebe ordens ou age em equipe, é mais eficiente.

Pré-requisitos: Car 7 ou menos, dois outros talentos [Tormenta].

Benefício: escolha um companheiro, que pode ser um personagem jogador ou um PdM. Quando você estiver próximo desse companheiro (15m ou menos), você recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e testes de resistência. Se estiver distante mais de 15m desse companheiro, você sofre –2 de penalidade em jogadas de ataque e testes de resistência.

Você pode designar um novo companheiro uma vez por mês.

Impostor

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que *consegue* fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Blefar)

Benefício: graças a seu extremo charme, magnetismo pessoal e super-confiança, você consegue convencer as pessoas (e também a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Blefar. Caso seja bem-sucedido, você simplesmente resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Blefar em vez de Escalar, Equilíbrio, Conhecimento, Identificar Magia ou qualquer outra, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha, mesmo quando todas as chances (e o bom-senso) dizem o contrário.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Insulto Sagaz

Você pode dizer barbaridades sobre seu adversário, geralmente mencionando incidentes ocorridos em sua infância, ou questionando sua competência, ou ainda colocando em dúvida sua sexualidade ("Você forjou *todas* essas espadas?! Devia arrumar uma mulher!"). Isso deixa seu oponente tão furioso que prejudica seu desempenho em combate.

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, seu oponente fica enfurecido e sofre –2 de penalidade em sua CA até o fim do combate.

Membros Estendidos [Tormenta]

Seus braços são longos e deformados.

Benefício: o alcance de seus ataques corporais aumenta em 1,5m (se você for uma criatura Média, por exemplo, seu alcance natural passará a ser de 3m).

Mente Caótica [Tormenta]

É perigoso fazer contato com sua mente distorcida pela influência lefeu.

Pré-requisito: tendência Caótica.

Benefício: qualquer criatura que tente ler ou estudar sua mente deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 20 + seu número de talentos [Tormenta]). Em caso de falha, a vítima fica atordoada durante um número de rodadas igual ao número de talentos [Tormenta] que você possui.

Panache

Você tem a (irritante) habilidade de humilhar seus oponentes em combate. Você pode trocar a espada de mão no meio da luta, arrancar os botões da camisa do oponente, derrubar seu cigarro com um tiro, riscar sua inicial nas roupas dele com a ponta da espada...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, o oponente fica espantado com sua manobra e na próxima rodada só pode realizar uma ação padrão.

Perito em Arma

Você consegue usar sua arma para realizar façanhas incríveis.

Pré-requisito: Des 13+, Int 13+, Acuidade com Arma, Foco em Arma e Especialização em Arma com a arma escolhida.

Benefício: graças a uma extrema habilidade com a arma, que funciona como uma verdadeira extensão de seu corpo e alma, você pode usar um teste normal de ataque para substituir qualquer teste de perícia — incluindo perícias que você não possui! Neste caso, a rolagem de ataque deve atingir a CD determinada pelo Mestre.

Você pode, por exemplo, usar uma espada para destrancar uma fechadura (Abrir Fechaduras), como suporte para subir em algo (Escalar), como apoio para uma cambalhota (Acrobacia), para fazer manobras impressionantes (Atuação), e assim por diante. O Mestre pode decidir que algumas perícias são difíceis ou impossíveis de imitar apenas com a ajuda da arma (como Observar, Ouvir, Conhecimento...).

Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Inteligência.

Especial: um guerreiro pode escolher Perito em Arma como um de seus talentos adicionais.

Resistência a Energia [Tormenta]

Assim como os lefeu, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

Benefício: escolha um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico). Você adquire resistência a essa energia em número igual ao número total de talentos [Tormenta] que você possui.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes, uma vez para cada tipo de energia.

Sentido Sísmico [Tormenta]

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na fronte, a presença de outras criaturas através de vibrações no solo.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você recebe a habilidade sentido sísmico, com alcance igual a 1,5m para cada talento [Tormenta] que você possui.

A campanha continua aqui...

Tormenta D20: Guia do Jogador

• Seis novas raças: Centauro, Minotauro, Elfo-do-Mar, Goblin, Nagah e Sprite.

• Duas novas classes básicas: o Samurai, mestre da espada katana, e o espadachim galante Swashbuckler.

• Dez classes de prestígio: Baloeiro Goblin, Engenhoqueiro Goblin, Explorador da Tormenta, Gladiador Imperial, Lenhador de Tollon, Mago da Tormenta, Nômade, Pistoleiro, Ranger das Cavernas e Sacerdote Negro.

• 76 Talentos, incluindo novos Talentos Regionais e talentos de Samurai e Swashbuckler.

• Todas as magias classificadas em Caminhos Elementais, além de 28 novas magias.

• 21 Novos itens mágicos e artefatos, incluindo os *Rubis da Virtude*, o *Olho de Sszzaas*, e a *Espada Holy Avenger*.

• Regras para clérigos e paladinos dos vinte deuses do Panteão.

Tormenta D20: Guia do Mestre

• Tudo sobre a formação do mundo de Arton, com uma linha do tempo atualizada.

• 28 nações que formam o Reinado, incluindo suas características geográficas, clima, cidades de destaque, população, divindades principais e regente.

• Tudo sobre a grande capital Valkaria e suas maravilhas: a Deusa de Pedra, o Palácio Imperial, o Protetorado do Reino, a Arena Imperial, a Academia Arcana e mais.

• Thwor Ironfist: a origem do general da Aliança Negra dos Goblinóides, e a queda da cidade fortificada de Khalifor.

• A Tormenta: o primeiro ataque da tempestade maligna, a derrota das forças do Reinado na Batalha de Amarid, e a revelação dos Lordes da Tormenta.

• Estatísticas de jogo atualizadas para os maiores heróis e vilões de Arton, agora incluindo Shivara Sharpblade e Black Skull, o Algoz da Tormenta.

• Informações sobre mais de 400 criaturas clássicas em Arton.

• Mais de 30 novas criaturas, incluindo os modelos Demônio da Tormenta, Fera Coral e Tiranos das Águas.

• "Pequenas Mãos de Ferro", aventura completa para personagens de 2º nível.

Academia Arcana

• Descrições detalhadas de todas as dependências da Academia, incluindo novas formas de acesso.

• Históricos dos professores Seniores, os maiores magos de Arton.

• Regras de admissão e avanço de níveis, para membros de todas as raças e classes.

• Meio-gênios, nova raça com poder arcano.

• Três novas classes de prestígio: Guerreiro Mágico, Magi-Ranger e Mestre *Mahou-Jutsu*.

• Novas regras para clérigos e paladinos de Wynna, a Deusa da Magia.

• 23 Novos talentos, magias e itens mágicos.

• Quadrinhos da Academia Arcana.

Vectora: Mercado nas Nuvens

• A história de Vectora, desde sua construção até os mais recentes tratados políticos com as nações e regentes do Reinado.

• Detalhes sobre o trajeto da cidade, formas de acesso, saltos dimensionais, o Campo de Levitação e o Campo de Contenção.

• O Conselho dos Seis, conjuradores que controlam cada segmento da cidade.

• Regras para a aquisição de todos os itens imagináveis, incluindo artefatos, armas modernas ou futuristas.

• Vectora descrita bairro a bairro, do fantástico Castelo Vectorius ao sinistro Mercado Negro. Dúzias de estabelecimentos e guildas em detalhes.

• Elfos-de-céu, uma nova raça alada.

• Quatro novas classes de prestígio: Agente Secreto, Cavaleiro dos Céus, Escolhido de Hydora, Ranger Urbano.

• Novos talentos, criaturas e itens mágicos.

O Panteão

• Finalmente revelada a verdadeira identidade do Terceiro, o Deus Esquecido.

• Duas novas raças: Aggelus, filhos dos anjos; e Sulfure, crias do inferno.

• Nova classe básica: Samaritano, o mais poderoso conjurador de magias de cura.

• Seis novas classes de prestígio: Cavaleiro Libertador, Cavaleiro de Khalmyr, Cavaleiro da Luz, Cultista do Mal, Herdeiro Planar, e Tirano do Terceiro.

• Mais de 80 talentos atualizados, incluindo Poderes Concedidos inéditos.

• Novas regras opcionais: devotos não-conjuradores, paladinos neutros ou caóticos, sacrifícios rituais, e mais.

• Regras para a construção de avatares, deuses maiores, menores e semideuses.

• Pela primeira vez, fichas completas de todos os vinte avatares do Panteão, além de outros PdMs épicos.

• Tudo sobre os Reinos dos Deuses, agora com informações adicionais sobre os Planos Elementais, diabos, demônios e outras criaturas extraplanares.

Área de Tormenta

• A história da Tormenta, desde sua criação proibida pelos deuses até as mais recentes descobertas sobre suas metas e objetivos.

• As aventuras da Companhia Rubra, heróis épicos que desafiam a tempestade.

• Detalhes sobre terrenos, fenômenos, construções e até mesmo a Anti-Criação nativa dos invasores.

• Tudo sobre os lefeu, o povo da Tormenta. Sua anatomia, cultura e sociedade, desde as castas mais baixas até os invencíveis Lordes da Tormenta, todos com estatísticas de jogo completas.

• Lefou, os meio-demônios da Tormenta, uma nova raça para personagens jogadores.

• 37 Talentos, incluindo os talentos [Tormenta], que oferecem poderes aberrantes mas também corrompem seus portadores.

• 9 Classes de prestígio: Arauto da Tormenta, Berserker Insano, Discípulo da Tormenta, Senhor do Gigante Rubro e outras.

• 47 Novas armas, materiais, magias e itens mágicos, incluindo artefatos lefeu e simbiontes.

Piratas & Pistoleiros

• A classe básica Swashbuckler em versão revisada.

• 30 Talentos, incluindo novos talentos para armas de fogo e golpes sujos que nenhum herói decente ousaria usar.

• 9 Classes de prestígio inéditas: do valoroso Xerife de Azgher, que leva justiça às fronteiras, ao incorrigível Pregador que viola os votos dos deuses, passando pelo Carteador, o Sedutor, o Vigarista e outras.

• Novas regras para armas de fogo, explosivos, próteses mecânicas e combate naval.

• 16 Novos itens mágicos, incluindo os artefatos a mão do morto e o Tibar furado.

• Descrições completas das Ilhas Piratas e a cidade de Smokestone, os maiores redutos de piratas e pistoleiros em Arton.

• Uma galeria de mocinhos e bandidos, desde velhos conhecidos como James K. a novas lendas dos mares e planícies.

Requerem o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* do jogo *Dungeons & Dragons*©

O Inimigo do Mundo

O primeiro sangue é derramado.

O massacre de uma família. Um homem sinistro vagando pelo Reinado, espalhando morte por onde passa. Um grupo de aventureiros em seu rastro. E, observando e movendo as peças, os próprios deuses.

O Inimigo do Mundo acompanha a jornada de nove heróis no mundo mágico de Arton, em sua caçada ao estranho albino. Monstros, guerra, feitiçaria, intriga e tragédia aguardam em cada cidade, cada reino. E esta missão pode selar o destino do mundo, atraindo a maior das desgraças.

O primeiro romance oficial baseado em *Tormenta*, o maior cenário de fantasia criado no Brasil, revela, finalmente, a verdadeira origem da maior ameaça ao mundo de Arton.

...E AQUI!

O Crânio e o Corvo

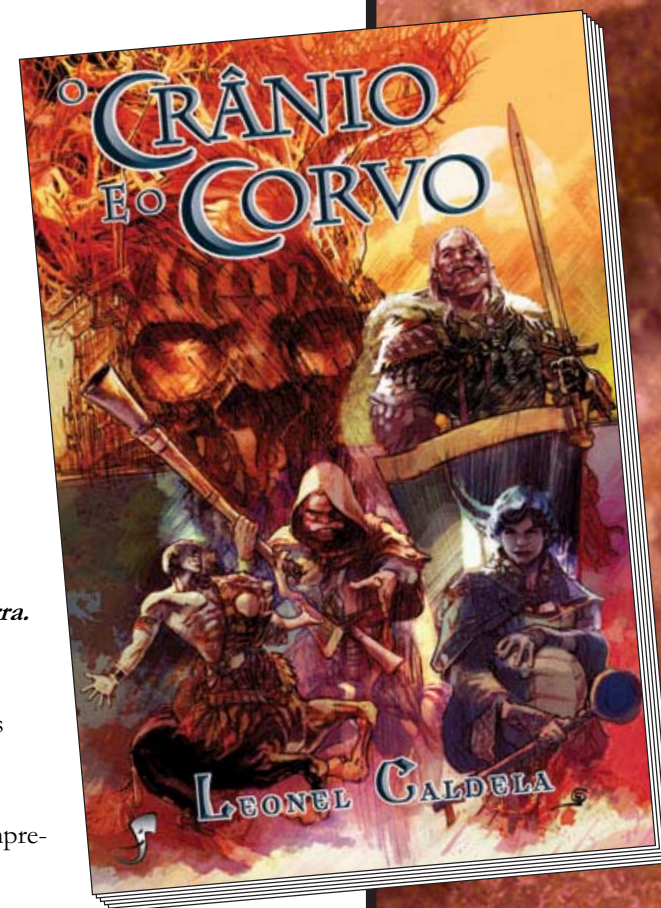
Alguém precisava enfrentar a Tormenta. Alguém precisava fazer Crânio Negro pagar. E isso era suficiente.

— Sir, poderíamos ter saído daqui em paz!

— Não viemos para sair em paz. Viemos para entrar em guerra.

O Crânio e o Corvo acompanha uma guerra de aço e magia contra a Tormenta, a tempestade de sangue que enlouquece, corrompe e destrói. Para deter a invasão aberrante, será necessário unir todo o Reinado. Mas intriga e traição infestam os reinos, enquanto muitos trocam sua própria humanidade pelo poder macabro oferecido pelos invasores.

Heróis em uma batalha desesperada contra um inimigo além da compreensão. Vida e morte. Dia e noite. Bem e mal. Ordem e caos.

Se a Tormenta vencer, nada disso restará.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Conteúdo Open Game

É considerado material Open Game:

- Todos os traços raciais nas páginas 12 e 13.
- Todos os talentos nas páginas 35 e 36.

Criação e Desenvolvimento para D20

Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rogério Saladino, J.M.Trevisan

Arte

Erica Awano, Erica Horita, Julio Cesar Leote, Wellington Dias, Felipe Lopes, Rod Reis, Ricardo Riamonde, André Vazzios

Diagramação

Marcelo Cassaro

Baseado nas regras originais do jogo *Dungeons & Dragons*©, criado por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo *Dungeons & Dragons*©, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer aventureiro real é triste, triste, mas muito triste mesmo.

Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br